Талантливому педагогу – заботливому родителю

Т.Н. Образцова

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

«Ролевые игры для детей» – это своеобразный сборник различных игр, способствующих творческому развитию подрастающего поколения. Многие из предложенных игровых моментов основаны на фрагментах фильмов, книг, сказок и просто на каких-либо жизненных ситуациях, которые предполагают включение детской фантазии и обучение детей умению вживаться в соответствующий образ. Игры, изложенные в книге, позволят сделать досуг детей не только увлекательным, но и поучительным.

- Татьяна Николаевна Образцова
  - Введение
  - Глава 1. Мама, папа, я…
    - «Дочки-матери»
    - День самоуправления в школе
    - «Скорая помощь»
    - «Детский сад»
    - «Веселый поезд»
  - Глава 2.
    - Игры сказочные
      - «Кино»
      - «Интервью»
      - «Илья Муромец» и «Горыныч»
      - Кто «плохой» и кто «хороший»
      - Вопрос – ответ
      - «Урбанистическая» сказка
      - Старая сказка на новый лад
    - Исторические игры
      - «Пираты»
      - «Битва в Тевтобургском лесу»
      - «Верная шпага короля»
      - Игра на сюжет из истории древней Руси
  - Глава 3.
    - «Я – президент»
    - «Политика – дело тонкое»
    - «Кресло президента»
    - «Иностранный гость»
    - «Речь к народу»
    - Все может случиться
    - «Политики и магазины»
  - Глава 4.

- «Купи – продай»
- «Мебельный магазин»
- «Книжный магазин»
- «Купи ягоды»
- «Купи дом»
- «Магазин модной одежды и косметики»

○ Глава 5.
- «Отвечай не говоря»
- Мимический ответ
- Обмен именами
- «Краски»
- Веселая молчанка, или «Передай другому»
- «Глухие и немые»
- «Работа и забава»
- «Музыканты (или немой оркестр)»
- «Квартиранты»
- «Море волнуется, или Рыбное молчание»
- «Звериный сад»
- «Угадай, что делали»
- Изображение
- Игра-физкультминутка
- «Гостьюшка»
- «Мы тоже можем так»

○ Глава 6.
- «Полицейские и бандиты»
- «Улицы с погасшими лампочками»
- Военные действия
- «Пираты»
- «Индейцы»
- «Поиск сокровищ»
- «Шпионы и воины»
- «Великие сыщики и преступники»
- «Королевская война»
- «Война роботов»
- «Бой на море»
- «Спасти принцессу»
- «Супермен и бандиты»
- «Звездные войны»
- «Марсианские сражения»
- «Грабители и прохожие»
- Кто сильнее?
- «Плохиш» и «Хорошиш»
- «Грабители»
- «Браконьеры»

- «Как ограбить банк»
- «Воины тьмы и света»
- «Охранное агентство»
- «Племя дикарей»
- «Монстры»
- «Водолазы и водяные»
- «Опасные игры»
- «Барышня и хулиганы»

○ Глава 7.

- «Эркюль Пуаро»
- «Сказочники»
- «Социологи»
- «Астрологи»
- «Научные работники»
- «Менеджеры по производству товара»
- «Сценаристы»
- «Косметический салон»
- «Биржа труда»
- «Спасатели»
- Театральные «капустники»
- «Круговая порука»
- «Швейная мастерская»
- «Баба Яга»
- Пародисты
- «Тягач»
- «Паровозик»
- «Изобретатели»
- «Электрики»
- «Каменщики»
- «На рыбалке»
- «Суфлеры»
- «Экстрасенс»
- «Проверка документов»
- «Тореадоры»
- «Непостоянство музы»
- «Телохранитель»
- «Ночные сторожа»
- «На охоте»
- «Няня»
- «Герольдмейстер»
- «Карикатуристы»
- «Биологи»
- «Автолюбители»
- «Криминалисты»

- «Газета объявлений»
- «Оратор»
- «Переводчики»
- «Телеграфист»
- «Поэты»
- «Имитатор»
- «У матросов нет вопросов»
- «Музыканты»
- «В мастерской скульптора»
- «Инструкции»
- «Журналист»
- «Профессий много на земле»
- «С выдумкой идем по жизни»
- «Искусный кулинар»
- «Западня»
- «Конкурс барменов»
- «Шеф-повар»
- «Редакция»

○ Глава 8.
- «Физкультура»
- «Лесная школа»
- «Ложная тревога»
- «Знатоки ведут расследование»
- «Телевидение в школе»
- «Автографы»
- «Взятие приступом буфета»

○ Глава 9.
- «Кинопробы»
- «Фильм, фильм, фильм…»
- «Репетиция хора солдатской песни»
- «Мастера жанра»
- «Одинокий актер»
- «Пойми меня»
- «Угадай мелодию»
- «Любимый герой»
- «Конкурс пародии»
- «Видеоклипы»
- Коллективный танец
- Анимационное кино
- «Слабо?»
- «Золотые голоса»
- «Состязание лучших»
- «Как в кино»
- «Любители сказок»

- «Комедийная сценка»
- «Докладываем!»
- «Выражения лиц»
- «Репортаж из ниоткуда»
- Пантомимы
- «При отсутствии везения…»
- «Выпадаем в эфир»
- «Вот кто-то с горочки спустился…»
- «Передача сигналов»
- «Сложное положение»
- «В порядке очереди»
- Приятного аппетита
- Выполняем несколько дел сразу
- «Секреты собрания коллекций»
- «Улыбайся, как я»
- «Со слезами на глазах»
- «Язык цветов»
- «Немой жест»
- «Вести с сурдопереводом»
- «С тяжелым вздохом»
- «В магазине»
- «Читаем с выражением»
- «Признания в любВИ»
- «Балет, балет, балет»
- «Пение под фонограмму»

○ Глава 10.

- «Равная борьба»
- «Всадники и мины»
- «Разведчики и вражеские кони»
- «Атакующая тройка»
- «Погоня за врагом»
- «Маскировка, или дозорная вышка»
- «Бойцы и пленники»
- «Часовой»
- «Партизаны»
- «Красные и белые»
- Армии «зла» и «добра»
- «Мирное поселение и захватчики»
- «Морской бой»
- «Брошь жены президента»
- «Дозорный, сирена и нарушители границы»
- «Боевые учения»

○ Глава 11.

-

- «Полет на Луну»
- «Космические пираты»
- «Подводная Одиссея»
- «Пришельцы»
- «Оборотень»
- «Динозавры»
- «Пауки»
- «Покемоны»
- «Секретные материалы»
- Охотники за сокровищами

Заключение

Татьяна Николаевна Образцова
Ролевые игры для детей

Введение

Психологи многих стран обращают внимание современного общества на то, какое большое влияние оказывают на формирование личности ребенка ролевые игры. Последние позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль.

Наверняка многим людям приходилось сталкиваться с явлением, когда молодой, рослый мужчина ярко проявляет в своем поведении женские манеры, и, наоборот, привлекательная женщина ведет себя как-то по-мужски. Нередко такие люди в детстве в ролевых играх выбирали роль персонажа, противоположного их полу.

Ролевые игры имеют важное значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем, и родители являются в этом случае как бы посредниками. Именно родители в первую очередь должны позаботиться о том, чтобы ребенок правильно выбирал ролевые игры и активно выступал в различных ипостасях.

Как правило, если мальчик играет с машинкой, а девочка пеленает кукол, можно с уверенностью сказать, что этот мальчик в дальнейшем станет настоящим мужчиной и будет выполнять все положенные функции семьянина, а из девочки вырастет отличная хозяйка, мать. Следовательно, в тот период, когда малыш только-только научился ходить, необходимо это учесть и включить в повседневный семейный досуг ролевые игры. Данная книга предлагает довольно широкий спектр забав, которые научат ребенка правильно реагировать на те или иные события в жизни.

Допустим, если ребенок в игровой форме принимает образ недовольного клиента в магазине, школьного педагога, уставшего после работы родителя или строгого начальника, родителям следует обратить на это пристальное внимание. В том случае, когда малыш неплохо «вживается» в роль строгого начальника, значит ему присущи лидерские качества. Однако возможно и такое: «начальник» слишком долго бурчит, и в итоге его сверстники теряют желание играть дальше. При таких вариантах родителям целесообразно вмешаться в игровую ситуацию и как-то изменить ее.

Предложенные игровые моменты являются своего рода разнообразными «фрагментами» из жизни взрослых, а также сказок, фильмов, книг. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в

людях, избегать конфликтных моментов, поддерживать дружелюбную атмосферу.

В любых сложных жизненных ситуациях человеку в первую очередь необходимо оставаться человеком. И ролевые игры позволяют с ранних лет как бы корректировать поведение в различных формах взаимоотношений.

Глава 1. Мама, папа, я… Социоролевые игры

«Дочки-матери»

Самая популярная на сегодняшний день игра, правила ее меняются в зависимости от обстоятельств и количества детишек, возраст которых не ограничивается.

Рассмотрим несколько вариантов игры:

1. Девочка играет с куклами дома или на улице. Она – мама, куклы – дочки. Ей приходится самой спрашивать, самой отвечать, самой действовать и придумывать различные ситуации, то есть – участие принимает только один ребенок.

Игра развивает способность заботиться о близких, отвечать за свои поступки, быть справедливой и хозяйственной, а главное – самостоятельной.

Играя с куклами, девочка старается скопировать действия и слова своей мамы, тети, бабушки, старшей сестры или кого-то из родственников, кто ей наиболее симпатичен. В зависимости от места действия, меняются ее настроение, голос, прическа. Все выглядит правдоподобно и естественно, если никто из взрослых не вмешивается и не поправляет ее. Необходимо в этой ситуации дать ребенку полную свободу.

2. Девочки играют между собой. Каждая из них должна вообразить себя мамой, бабушкой, дочкой, внучкой, сестрой. Хотя бывает, что девочка исполняет папину роль. Тут необходимо научиться общаться друг с другом, понимать, доверять, сочувствовать, помогать.

Очень важны время и место действия. Как и в обыденной жизни, любая мелочь сначала продумывается, обсуждается, а затем приводится в исполнение. Сценарий предлагают, как правило, старшие по возрасту девочки, но в процессе игры что-то может измениться. Например, «мама» отводит «дочку» в садик или в школу, сама идет на работу, дома хозяйничает «бабушка». Вечером они вместе собираются, пьют чай, беседуют. Потом «мама» садится за рукоделие, «дочь» идет рисовать, а «бабушка» включает ненастоящий телевизор, где как будто идет концерт, – поют, читают стихи сами дети.

Когда концерт заканчивается, с работы приходит «папа». Он рассказывает о том, что с ним произошло, ужинает и предлагает «дочке» покатать ее на машине – это у него велосипед. Итак, мы видим сцену из нашей жизни, только у детей все немного приукрашивается, упрощается, сглаживаются острые углы конфликтов.

3. Девочки играют с мальчиками. Здесь уже у «мамы» появляются «сыновья», «братья». Игра приобретает более

оживленный характер, мальчишки – это непоседы и любители спорить, поэтому от девочек требуется умение где-то уступать, не обращать внимания на непослушание. Ребята стремятся к дружбе и сотрудничеству, используя взаимовыручку и улыбку. Игра позволяет ребятишкам стать нужными и значимыми в кругу сверстников, узнать характер и привычки своих друзей, почувствовать себя взрослыми.

4. В игре принимают участие взрослые. Действие, например, происходит на улице. Взрослые разговаривают, сидя на скамейке, или читают прессу, но теперь они – дети. А сыновья и дочки «уходят на работу», потому что они стали «мамами» и «папами», все заботы перекладываются временно на их плечи. По возвращении они отвечают на многочисленные вопросы своих «детей», говорят о правилах поведения и накладывают запрет на какие-либо действия, старательно объясняя, почему нельзя делать того или другого. Возникающие споры дают понять, насколько важны те или иные поступки, и не секрет, что в спорах рождаются истины.

Такой вид игры позволяет максимально приблизиться к волнующим проблемам «отцов» и «детей». Да и каждому взрослому будет приятно видеть своего ребенка размышляющим.

Во время игры ребята и взрослые могут поведать друг другу веселые истории:

– Алексей, когда же ты исправишь двойку по математике?

– Не знаю, мамочка. Учительница просто не отходит от журнала…

– В твоем возрасте, – говорит отец сыну, – Наполеон был первым учеником в классе. Тебе это известно?

– Нет, папочка, – признается мальчуган, – зато я знаю точно, что в твоем возрасте он стал уже императором

Франции.

День самоуправления в школе

Участие принимают дети от 7 до 17 лет (школьники). Из учеников 11—10 классов выбирают «администрацию школы» и «директора», некоторые из старшеклассников, возможно и желательно, станут на день «учителями» в младших и средних классах. Кто-то из ребят будет организатором по внеклассной работе.

Настоящие учителя выступят как члены комиссии, которой придется подводить итоги дня самоуправления.

День начинается с торжественной линейки – ее организуют старшеклассники («директор», «завуч», «организатор»). Они предлагают всем прослушать и запомнить план дня самоуправления. На стену в коридоре вывешивается расписание уроков. Затем звенит звонок, начинаются уроки. По их окончании дети оценивают уровень подготовленности «молодого педагога» и высказывают, что понравилось и почему, какие моменты урока могли быть лучше.

Во время перемен и в столовой за порядком следят дежурные.

Отчет о проделанной работе в конце рабочего дня выносится на рассмотрение и обсуждается, подводятся итоги и награждаются лучшие «учителя»-ученики.

Игра позволяет понять, насколько тяжел труд учителя. Ребята готовятся к самостоятельной жизни, привыкают отвечать за свои слова и действия перед малышами.

«Скорая помощь»

Играть могут два человека и более, возраст не ограничен. Дети находятся в разных частях комнаты или площадки.

Один из детей якобы плохо себя чувствует и вызывает по телефону «скорую помощь». Через три минуты появляется «доктор» с игрушечными медикаментами и оказывает «больному» первую медицинскую помощь, задавая вопросы: что болит, где, как сильно, что этому предшествовало, какие лекарства были использованы. При необходимости, «больного» направляют на лечение в «больницу».

Игра развивает у ребенка чувство милосердия, желание помочь и утешить, умение заботиться о ближнем с нежностью и любовью, общительность.

Медикаментами могут временно стать конфеты, вафли, разные сиропы или просто вода.

Перевязочным материалом служат марля, бинты, ленты, обычные лоскутки. Дети в этом плане очень находчивы.

Взрослые могут предложить детям в процессе игры выучить такие строчки:

Не бойтесь, пожалуйста, доктора льва.
Он в горло зверюшке заглянет сперва
И выпишет срочно рецепт для больного:
«Ни капли соленого, острого, злого».
Без самого доброго, нежного слова,
Без лучшего слова не лечат больного.

Постарайтесь сделать так, чтобы ребята подумали над смыслом этих строчек.

«Детский сад»

Возраст и количество игроков не ограничиваются. Используются различные мягкие игрушки, детская посуда, кроватки и коляски для кукол.

Девочки распределяют роли «воспитателей» и «нянь», а кто-то будет «музыкальным работником».

Кукол озвучивают сами дети. Завтрак, прогулка, разучивание считалочек – все идет по порядку. Игра развивает дисциплинированность, ответственность, доброжелательность.

События развиваются как в обычном садике:

1. Утром зарядка или танцы под веселую музыку.
2. Завтрак.
3. Занятия (веселый счет, рисование, разукрашивание и т. п.).
4. Прогулка.
5. Обед.
6. Тихий час (для кукол). Девочки исполняют колыбельные песенки, рассказывают сказки.
7. Подготовка к полднику – куклам необходимо сделать прически, нарядить.
8. Полдник.
9. Различные игры в комнате или на уличной площадке.

Хорошо, когда в игре принимают участие взрослые (в роли методиста или старшего повара).

«Веселый поезд»

Детям надо представить себя работниками железной дороги. Возраст игроков не ограничен. Поезд собирается из стульев, скамеечек, больших коробок.

Главные действующие лица: машинист, проводники, пассажиры, дорожный патруль, повар в вагоне-ресторане.

«Машинист» ведет состав и объявляет названия станций. «Проводники» проверяют наличие билетов, рассаживают «пассажиров», разносят чай. «Дорожный патруль» следит за порядком. Каждый ребенок в пути рассказывает какую-либо веселую историю или исполняет песенку.

Играя, дети общаются, учатся правильно вести себя в общественном месте. Ценно в этой игре то, что можно создать сложные ситуации и пробудить у детишек желание помочь друг другу.

Игру можно дополнить. Вместо билетов пусть ребята приобретут по купону «на одну приятную услугу». Каждый, кто нуждается в посторонней помощи, должен поднять купон вверх. Тогда остальные дети увидят этот сигнал и спросят, чем они могут помочь. Тот, кто выполнит просьбу, получает купон от того, кто нуждался в помощи. А ребенок, оставшийся без купона, в дальнейшем сам должен кому-нибудь помочь.

Купоны изготовьте из картона и на каждом надпишите: «За исполнение одного хорошего поступка».

Глава 2.
Поиграем в сказку

Игры сказочные

«Кино»

Для проведения этой игры придется организовать «домашний кинотеатр» или приобрести проектор. Ведущему необходимо заранее подобрать эпизоды из разных сказок, где четко проявляются черты характера персонажей. Подойдет, например, эпизод, когда волк прикидывается бабушкой, а Красная Шапочка интересуется: «А почему у тебя такие большие ушки?» и т. д.

Задача играющих – озвучить заданный эпизод так, чтобы эти черты были четко выражены и сразу стало понятно, что это за герой. А затем команда соперников должна воспроизвести эту сказку в виде небольшой сценки, стараясь озвучить ее так, как это сделали ребята до них. Потом роли меняются. Побеждает команда, которая справится со своей задачей лучше.

«Интервью»

При помощи считалки выбирается «журналист», остальные играющие распределяют между собой роли. «Журналист» в это время находится в другой комнате и не видит, кто какой образ себе выбрал. Затем ведущий объясняет ребятишкам правила игры:

«Представьте, что в сказочную страну прибыл журналист и пытается взять интервью у ее обитателей. Чтобы определить, кто есть кто, журналист намерен задавать всем очень хитрые вопросы или просить их исполнить какое-либо его задание».

Но учтите, что по ходу действия спрашивать напрямую «Ты кто?» «журналист» не может. «Жители» же страны, пока он общается с кем-то, должны жить своей обычной жизнью: кто-то кого-то догонять («волк» «козлят»), кто-то над чем-то колдовать («Яга» и «фея»). При этом плохие персонажи должны по возможности скрывать свою настоящую сущность.

Приведем пример. Так, «журналист» попадает в лес и наталкивается в нем на персонажа, который занят колдовством. Это может быть как обычная «баба Яга», так и добрая «фея», а, может, и совершенно другой персонаж. Возможно, это «лиса» варит угощение для «журавля». Это «журналисту» и нужно выяснить. Он может спрашивать следующее: «Что вы варите?», «А кому вы решили помочь?», «А станцуйте-ка вы мне танец». Если это «фея», значит она должна двигаться плавно, если «Яга» – пусть старается подражать повадкам этой старушки, то есть

сочетает все движения с подскоками и прыжками. Как только персонаж угадан, у него можно брать интервью. Вопросы «журналиста» непременно должны быть веселыми и шуточными.

После того как за определенное время «журналист» угадает какое-то число персонажей, ребята выбирают на его место другого игрока и меняются между собой своими ролями.

«Илья Муромец» и «Горыныч»

Играющие делятся на пары: «Ильи Муромцы» и «трехголовые змеи». «Драконам» дают по три длинные палки, соединенные вместе таким образом, чтобы ими можно было шевелить. На концы каждой палки можно насадить бумажные змеиные маски. Игроки, изображающие «Муромцев», получают пластмассовые кольца. Задача «Горынычей» – коснуться одной из своих «голов» «Ильи Муромца» и таким способом его убить. При этом «Горынычи» должны, не останавливаясь, крутить «шеями», чтобы «Муромцы» не могли накинуть на них кольцо, то есть «отрубить» головы.

Во время игры пара должна стараться воспроизвести образы и диалоги данных персонажей так, чтобы они были схожи с настоящими. Задача «Горыныча» – угрожающе шипеть и устрашать, а «Ильи» – отшучиваться и насмехаться. Побеждает пара, наиболее удачно обыгравшая сцену боя Ильи Муромца со Змеем Горынычем.

Кто «плохой» и кто «хороший»

Эта игра является своеобразной проверкой на то, кого именно из сказочных персонажей дети считают плохим, а кого хорошим. Она же позволяет выяснить основные ошибки детских представлений о них и научит малышей представлять себя и теми, и другими.

На первом этапе игры ведущий просит всех детей самостоятельно выбрать для себя сказочного персонажа и объясняет задание. Оно заключается в том, чтобы дети после определенного сигнала успели самостоятельно рассредоточиться на «плохих» и «хороших». Первые должны отбежать на левую сторону, вторые – на правую. Затем ведущий ставит музыку и на ее фоне зачитывает стихотворение:

В нашей сказочной стране проживают многие:

И рогатые, и зубастые, и двуногие.
Разделяет их одна неприступная стена.

По одну ее сторонку
Вижу смех я и тепло.
По другую – лишь воронку
И ужасное стекло.
Но вот однажды поутру
Здесь приключилось страшное…

Здесь необходимо, чтобы неожиданно для детей зазвучала угрожающая музыка, напоминающая скрип дверей, грохот, шипение и тому подобное.

Отвалились ворота – и…
Все удрали, кто куда.
Я прошу вас всех собрать
И на место раскидать.

Задача детей после этих слов быстро разделиться на две команды: одну из «плохих» жителей сказочного государства, другую – из «хороших». По свистку распределение заканчивается. Те, кто не успели определиться, выбывают и в дальнейшем становятся наблюдателями.

После этого ведущий дает следующее задание. Каждая команда должна придумать небольшую сценку с участием всех входящих в ее состав персонажей. Но следует учесть, что в этой сказке должны быть как положительные, так и отрицательные герои. Следовательно, из уже отобранных изначально «плохих» играющие должны отобрать тех, кто является наиболее безобидным. А из среды «хороших» ребятам предстоит выбрать самых плутовских и имеющих двойственные черты характера.

Так дети научатся определять тех, кто способен быть одновременно и плохим, и хорошим. Когда играющие подготовятся, они поочередно показывают свою сценку. Затем проводится общее обсуждение. Каждая команда должна объяснить, почему именно ту или иную роль они обозначили как самую коварную, а другую как самую безобидную, и доказать это конкретными примерами из литературных произведений и фильмов.

Вопрос – ответ

Играющие рассаживаются полукругом, а ведущий садится напротив них. Игра проводится в два этапа. Первый идет по принципу: вопрос – ответ. Ведущий называет персонажей, а дети

должны найти ему противоположность. За каждый правильный ответ ребенок получает черный (если персонаж отрицательный) или белый (если персонаж положительный) жетон. Когда суть игры будет понятна, ведущий усложняет задание, периодически вставляя нейтральных персонажей или чередуя этих. Приведем пример:

1. Черепашки ниндзя – черепаха Тортилла.
2. Тигр – кошка.
3. Кот Леопольд – Кот Базилио.
4. Царь Солнечного Света – Кощей Бессмертный.
5. Леший – старичок Лесовичок.

Перед вторым этапом игроки подсчитывают количество полученных ими черных и белых жетонов. Количество тех или других определяет принадлежность игрока к той или иной команде. В результате образуются две команды: «хорошие» и «плохие». При этом и количество участников в них будет различным.

Затем каждая команда распределяет между собой роли из тех, что были ими угаданы. А после этого начинаются соревнования. Ведущий объявляет:

«В сказках очень часто происходят бои между темными и светлыми силами. То же самое я предлагаю сделать и вам. Вы должны выдвинуть на каждый конкурс по одному игроку. Победивший получает жетон победителя. Та команда, у которой после игры окажется их больше, будет победителем».

После этого каждая команда выдвигает по одному игроку для первого конкурса. Конкурсы могут быть следующими:

1. Для первой пары: рассказать о себе в духе выбранного героя. Например, «кот Леопольд» начнет свое изложение так: «Ребята, друзья, меня зовут Леопольдом. Я люблю мир и предлагаю всем жить дружно и не ссориться». Желательно, чтобы при этом детишки еще и пародировали голоса своих персонажей.

2. Для второй пары: станцевать танец своего персонажа.

3. Придумать музыкальное сопровождение, характеризующее шаги данного героя, и показать его походку. Для «Кощея» это будет грохот или хруст костей, которые ребенок может воспроизвести, тряся деревянными бусами или трещоткой. Для «лешего» – хруст веток под ногами. И как только играющий подберет свое музыкальное сопровождение, он может попросить кого-то из своей команды исполнить его, а сам в это время изобразит походку. Так получится наложение звука на действие.

4. Обыграть поведение персонажа в образе главы королевства. Тут важно показать, как он будет себя вести и какие приказы отдавать. Для этого конкурса необходим стул со спинкой,

заменяющий трон. Побеждает тот играющий, кто освоит свою роль лучше.

5. Обыграть трапезу приема пищи и ее приготовления. Так, «баба Яга» будет кашеварить у костра и бросать в котелок разные приправы, что-то нашептывая и приговаривая. При этом она может приплясывать и притопывать. Персонажи же положительные, такие, как «Иван царевич», могут заняться охотой, сбором урожая и тому подобным.

«Урбанистическая» сказка

Урбанистическая сказка – это значит «городская» сказка, то есть та, которая развертывается на фоне привычного городского пейзажа – улиц, домов, дворов. В начале игры выбирается ведущий. Он должен предложить участникам условия, по которым будет происходить игра. Его задача также – следить за ходом игры, чтобы потом обоснованно подвести итоги.

Ведущий берет несколько листов бумаги, рисует или пишет на них свое представление о месте, где должна происходить сказка. Например, он может нарисовать несколько высотных домов, двор, деревья. Вокруг – зима, все запорошено снегом. Этот рисунок ведущий дает одному из участников игры и предлагает придумать сказку, которая могла бы произойти именно в этом месте. Не имеет смысла тщательно вырисовывать все детали, рисунок должен быть схематичным, поэтому на него не нужно тратить много времени.

Впрочем, если все участники игры решат подготовиться к ней заранее, они могут вырезать из журналов красивые рисунки или нарисовать их самостоятельно. Если ведущий не умеет рисовать, пусть он просто опишет место, где будет происходить сказка. Например, таким образом: «Жаркое лето, все вокруг зеленое, красочное, яркое. В самом центре города есть большая аллея, где растут красивые цветы…». Соответственно, игрок, получивший такое описание, должен сочинить сказку, которая могла бы произойти в летнем городе, в такой аллее.

Игрок, который получил от ведущего картинку, может придумать любую историю, используя всем известных сказочных героев. А если хочет, пусть придумает сказку самостоятельно. В качестве примера может подойти такая история:

«За несколько дней до Нового года на город обрушился сильный снегопад. Все дома, деревья, дворы замело снегом, поэтому создавалось впечатление, что вокруг не обыкновенный город, а сказочная страна. В одном дворе дети вышли гулять и стали лепить из снега разные фигуры. Они построили снежный

дворец, рядом с которым поселили Снегурочку, Снежную Королеву, Золушку и Буратино. Наступил вечер, дети ушли домой играть в компьютерные игры, смотреть интересные фильмы и готовиться к веселым новогодним праздникам.

Все знают, что перед Новым годом могут происходить чудеса. И в тот момент, когда дети ушли домой, на небе ярко засияла звезда. Наверное, от нее шло какое-то особое излучение, потому что через несколько минут во дворе стали твориться удивительные события. Фигуры из снега вдруг засияли ярко-зеленым светом, а потом на их месте оказались живые сказочные герои.

Снегурочка оказалась очень милой девочкой, ее сияющие глаза открыто говорили о ее добром характере. Снежный Буратино превратился в забавного и озорного мальчишку и отличался от обыкновенных детей только своим длинным носом. Золушка стала скромной девочкой в старинном платье, очень красивой и воспитанной. И только Снежная Королева отличалась жестокостью и коварством. Зато внешне она выглядела необыкновенно элегантной, величественной. Впрочем, в этом не было ничего удивительного – ведь это настоящая королева. А все царственные особы умеют производить впечатление на окружающих своим поведением.

И вот после того, как во дворе ожили эти сказочные герои, они сразу же вознамерились отправиться к тем детям, которые их слепили. Буратино вылепил из снега ученик первого класса, веселый и озорной мальчишка. У него в характере было много общего с этим сказочным героем, наверное поэтому он и выбрал такого героя. Золушку слепила скромная и добрая девочка. Она училась во втором классе и очень любила сказки. Снегурочку вылепила ее подруга, которая уже давно ждала новогоднего праздника. Ей очень хотелось получить в подарок компьютер, поэтому она надеялась, что Дед Мороз и Снегурочка выполнят ее желание. А Снежную Королеву избрала их одноклассница, очень красивая и очень эгоистичная девочка. Она всегда старалась добиться своего, не обращая внимания на настроение и желания других. Она очень завидовала злым волшебницам из сказки, потому что они могли добиваться своего с помощью колдовства.

Итак, эти сказочные герои отправились к детям. Разумеется, они не могли прийти в своем настоящем виде, потому что кто-то из взрослых мог бы увидеть их. А сказочные герои этого очень боятся. Поэтому они стали невидимыми. Они пришли к детям и стали жить рядом с ними. Дети вскоре привыкли к своим невидимым друзьям и начали иногда спрашивать у них совета. Добрые сказочные герои учили только добру, а злая Снежная

Королева давала лишь злые советы. Поэтому добрые дети стали творить добрые дела, а девочка, к которой пришла Снежная Королева, стала еще злее и эгоистичнее, чем была раньше».

Участник игры может рассказывать сказку до конца. Но ведущий имеет право прервать его на любом месте, чтобы предложить кому-то другому продолжить сказку. В конце ведущий и все участники игры подводят итоги. Можно объявить тайное голосование, а именно – пусть каждый напишет на листочке свое мнение о сказке, а в итоге ведущий скажет, чья история получила больше голосов. Соответственно, участник игры, сочинивший эту сказку, и будет победителем. Его можно наградить каким-то призом или шутливой почетной грамотой «Лучший сказочник».

Старая сказка на новый лад

Все хорошо знают и помнят старые сказки. Но ведь любую из них можно немного изменить, чтобы она стала современной. От этого сказка совсем не потеряет своей остроты и загадочности, а, наоборот, приобретет новые оттенки. Перед началом игры выбирается ведущий. Он должен как следить за ходом игры, так и помогать ее участникам по мере необходимости. В конце игры ведущий подводит итоги.

Ведущий дает задания каждому игроку. Например, кому-то он предлагает: «Расскажи современную сказку про Царевну-лягушку». Все хорошо знают старинную русскую народную сказку про это чудесное земноводное, которое потом превратилось в прекрасную царевну.

Участник игры может придумать такую историю:

«В одном городе жил очень богатый и уважаемый человек. Он владел несколькими крупными предприятиями, и дела у него шли очень хорошо. Он при необходимости мог сесть на свой личный самолет и полететь за границу. Только счастливым он себя назвать никак не мог. Дело в том, что было у этого человека три сына. Сыновья не могли найти себе хороших невест, хотя сами были и красивы, и умны, и характер у них был вполне покладистый. Встречались они и с актрисами, и с фотомоделями, но только счастливой семейной жизни не получалось. Их отец долго думал, а потом сказал: „Пора вам, дети мои, жениться. Я придумал, как вам отыскать себе невест“.

Старшему сыну отец велел взять мобильник и набрать первый попавшийся номер. Выпал номер одной крупной фирмы. Директором ее оказалась молодая прелестная женщина. Старший сын познакомился с ней – и вскоре они сыграли свадьбу.

Второму сыну отец велел заняться поисками невесты по Интернету. Сын послушался совета и быстро нашел очень красивую женщину, которая была ко всему прочему автором популярных детективов. И только третий, самый младший сын, никак не мог найти себе хорошую жену. Тогда сказал ему отец: „Сынок, возьми машину, сядь в нее и отправляйся куда глаза глядят. Так, глядишь, найдешь и ты свое счастье“.

Сел парень в свой „Мерседес“ и отправился куда глаза глядят. Долго ли он ехал, о том никто не знает. Вот уже выехал он из города и едет по загородному шоссе. Едет, музыку слушает, наслаждается окрестным видом. Таким образом, он незаметно оказался в глухом лесу. По всему чувствовалось, никакая цивилизация не добралась до него. Уже и дороги асфальтированной нет под колесами, и лес становится все более непонятным.

Вдруг „Мерседес“ остановился. Парень вышел из машины, смотрит вокруг – нет никого, только деревья машину обступили да трава высокая. Посмотрел он вокруг и увидел рядом небольшую лягушечку. Подумал парень: „Ничего особенного, лягушка как лягушка…“ И вдруг эта совершенно непримечательная лягушка говорит ему: „Здравствуй, дорогой мой. Я очень давно тебя ждала“. В первую минуту парень подумал, что у него слуховые галлюцинации. Но потом лягушка объяснила ему подробнее: „Я не простая лягушка, я на самом деле заколдованная девушка. Возьми меня с собой, женись на мне. И тогда со временем я снова обрету свой настоящий облик“.

Парень был шокирован. Он ни разу не видел говорящих лягушек. В детстве он, конечно, читал что-то подобное. Но с тех пор прошло уже очень много времени, и он сказку уже почти позабыл. Смотрит он на лягушку, а сам думает: „Конечно, жениться на ней я не собираюсь. Ведь окружающие неизвестно что подумают, к тому же – у лягушки документов нет. А как же нас в ЗАГСе будут регистрировать? Но диковинное животное все равно нужно взять с собой, можно друзьям показать, интересно все-таки“.

Так думает парень, а сам смотрит на лягушку и обещает ей: „Да, возьму тебя с собой“. Взял парень лягушку и привез ее домой. Спрашивает отец его: „Ну что, нашел ты невесту?“ Парень хотел его повеселить – и про лягушку рассказывает, а отец послушал и заявляет: „Ну что ж, лягушка так лягушка. Значит, тебе судьба такая“. Обиделся парень, но деваться некуда. Отец его договорился, чтобы лягушке оформили документы. Назначили свадьбу. Гости приехали, а парень все думает: „Как же я на лягушке женюсь?“ Надо сказать, что никто из гостей ту лягушку

пока не видел.

Приезжает парень в ЗАГС и вдруг видит девушку в белом свадебном платье красоты невиданной, да и платье на ней изумительное. Фигура у девушки как у топ-модели, глаза – как звезды, зубы – жемчуг, кожа – атлас! Такой красавицы парень еще никогда не встречал. И думает он: „Везет же кому-то. А я вынужден на лягушке жениться“. И вдруг красавица говорит ему: „Я же говорила тебе, что на самом деле я не лягушка. Теперь ты мне поверил?“

Обрадовался парень, женился на девушке. Но после свадьбы, как только они приехали в ресторан, девушка исчезла. Оказалось, что ее похитил злой экстрасенс-волшебник. Пришлось парню жену свою спасать. Для этого отправился он в Китай изучать древнее восточное колдовство, чтобы справиться с экстрасенсом. Нелегко ему пришлось, но в результате удалось ему спасти свою жену-красавицу. Стали они жить весело и счастливо, открыли свое предприятие, деньги начали зарабатывать. И никто им не мешал».

Каждый участник должен рассказать примерно такую же сказку.

В конце игры ведущий подводит итоги. Он должен посовещаться с остальными игроками и выбрать самого талантливого рассказчика. Того, чья сказка окажется самой интересной, можно наградить призом или грамотой, сделанной самостоятельно.

Исторические игры

«Пираты»

Это скорее подготовка к настоящей ролевой игре. Она предназначена для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Вы можете организовать ее, например, в летнем лагере, причем «убьете сразу двух зайцев»: доставите удовольствие детям и решите некоторые педагогические задачи, так как эта игра, как и все забавы подобного типа, развивает творческие способности детей, их фантазию.

Большое значение имеет создание у ребенка ощущения реальности происходящего, поэтому необходима «пиратская» атрибутика: повязка на один глаз, игрушечный меч или кинжал у пояса и т. д. Конкретное место проведения, как правило, не важно: дети легко «превращают» в пиратский корабль участок любой территории.

Перед началом игры ребятишки должны придумать название для своего корабля. Затем создается команда (от 5 до 10 человек) и распределяются роли «боцмана», «юнги», «кока», «матросов». Капитаном, конечно, будет «харизматический» лидер данной группы. Следует, однако, объяснить играющим, что остальные роли не менее важны: судьба корабля зависит от сплоченности команды.

Цель «пиратов» – найти «клад», который может быть чисто символическим, а еще лучше – заранее подготовить и спрятать призы для победителей, которые и будут своеобразным «кладом». Рекомендуется также заранее нарисовать «карту», а именно – начертить несложный план местности или помещения, в котором проводится игра. Каким-либо значком на «карте» отметьте место, где «зарыт клад». «Пираты» должны найти «сокровище» за определенный промежуток времени.

Если число желающих принять участие в игре слишком велико, можно сформировать две конкурирующие команды, которые будут представлять, например, испанских и английских «пиратов». Выигрывает та команда, которая быстрее найдет «клад». Кроме того, вторая команда может «взять на абордаж» корабль противников и, тем самым, лишить их возможности участвовать в игре. Это внесет в игру больший динамизм.

«Битва в Тевтобургском лесу»

Перед вами классическая ролевая игра на исторический сюжет. Тем, кому название игры ни о чем не говорит, сообщаем, что в общих чертах события выглядели так: в 9 году от Р. Х. древние германцы под командованием вождя одного из племен Арминия (германская форма этого имени – Герман) нанесли сокрушительное поражение римским легионам, предводительствуемым Квинтилием Варом. Битва имела огромное историческое значение: римляне долго не могли оправиться от потрясения и восстановить военный потенциал, император Август впал в глубочайшую депрессию, а немцы до сих пор считают 9 г. н. э. точкой отсчета своей истории.

Однако игроки могут все это изменить. Только представьте себе: если победят римляне, Августу не придется биться головой о стену и кричать: «Вар, верни легионы!», а у Вара, в свою очередь, не окажется причин кончать жизнь самоубийством – наоборот, в случае победы его ожидают разнообразные почести (перспектива, особенно заманчивая для игрока, исполняющего эту роль). У немцев же, может быть, поубавится воинственности.

Теперь о самой игре. Место ее проведения вполне очевидно – лес. То, что участвуют две команды, тоже понятно. Несколько слов о костюмах мальчишек. Как выглядели древние римляне, догадаться несложно: туники, доспехи, мечи, щиты и т. д. Труднее с обувью: где в наше время достать калиги? Но не огорчайтесь – подойдут и обычные летние сандалии. С внешним обликом «германцев» также затруднений возникнуть не должно: «скопируйте» одежду и вооружение викингов – они тоже германцы (если вы не знаете, кто такие викинги, тогда дело совсем плохо).

Замечания о сюжете и персонажах:

Арминий одержал победу благодаря хитрости: заманил римлян (которые, кстати, ему полностью доверяли) в лес якобы для того, чтобы подавить восстание одного из племен, и вероломно напал на них. Сделайте вывод о его характере! Вар, правда, тоже ангелом не был: германцы восстали из-за его притеснений.

Немного развейте сюжет: подумайте, кто еще мог бы участвовать в игре. С нашей точки зрения, необходимы:

1) «вожди» германских племен, которые будут руководить небольшими отрядами;

2) римские «центурионы», выполняющие ту же функцию в другой команде;

3) «жрецы» (в обеих командах); их обязанности – поднимать боевой дух игроков, изготавливать амулеты, приносить богам жертвы и вопрошать их об исходе боя, и т. д.;

4) «женщины-германки» – верные подруги воинов.

В рамках игры можно провести некое мероприятие, именуемое в определенных кругах «менестрельником», своего рода музыкально-поэтическое состязание, в котором обычно принимают участие местные барды. Ничего, что гитара не вписывается в исторический контекст; главное – соответствующая тематика песен (в текстах должны фигурировать Один, Фрейя и т. д.).

«Верная шпага короля»

Участникам игры предоставляется возможность внести свой вклад во французскую историю, ибо место и время действия игры – Франция, XVI век. Это, как известно, своего рода «смутное время»: период религиозных войн, когда страна оказалась разделена на два враждующих лагеря – католиков и протестантов (последних называли гугенотами). Посему и играющих следует разделить на две команды. Делить лучше по жребию, чтобы игроки не сразу догадались, кто им друг, а кто враг (это выяснится уже в ходе игры). Место проведения: город (лучше – пригород). Оснащение: шпаги, по возможности – одежда, соответствующая времени действия игры.

Главные действующие лица:

шевалье Франсуа д'Андело (имя взято из истории Франции – так звали одного из вождей протестантов). Наш д'Андело – гугенот, храбр до безрассудства, по происхождению – разумеется, гасконец (кто же не знает, что самые доблестные дворяне Франции – все сплошь гасконцы);

Генрих, король Наварры – глава гугенотов, беарнец (это почти то же самое, что гасконец, так что комментарии излишни);

Карл де Гиз, герцог Майеннский – глава католической лиги; с точки зрения гугенотов – очень нехороший человек.

Кроме того, участвуют:

курьеры-гугеноты – имена можно придумать любые; число – от 3 до 10;

агент Генриха Наваррского в Париже – имя лучше использовать подлинно историческое, например, Агриппа д'Обинье;

многочисленные католики различных званий.

Сюжет и правила игры:

1589 год, недавно убит последний представитель династии

Валуа король Генрих III. Престол должен занять ближайший родственник Валуа Генрих Бурбон, король Наваррский. Но на корону имеет виды и герцог Майеннский. Генрих Наваррский

отправляет в Париж курьера – д'Андело. Последний должен доставить огромной важности послание Генриха своим верным соратникам. Кому он должен вручить письмо, д'Андело не знает (агент короля Наваррского в Париже засекречен). По дороге он должен встретиться с несколькими курьерами-гугенотами, каждый из которых сообщит ему, где и как найти следующего. Пароль для встречи с парижским агентом знает только последний курьер. Д'Андело и другие курьеры узнают друг друга по какой-либо заранее условленной примете, вещи или детали одежды.

При этом наш гасконец должен быть предельно осторожным, так как члены католической лиги употребят все свое могущество, чтобы помешать ему исполнить поручение: шпионы будут притворяться друзьями и всячески постараются его запутать, а то и просто убить. Положение д'Андело осложняется еще и тем, что время, за которое он должен выполнить задание, строго ограничено (следует заранее определить, за какой период он должен уложиться).

Участникам игры надлежит помнить, что все они – «благородные дворяне», и кодекс дворянской чести для них незыблем. Именно он – критерий, по которому определяются и поведение, и речь сих «благородных воинов». Они должны быть подчеркнуто вежливыми и с друзьями, и с врагами, обращаясь и к тем, и к другим как-нибудь по-старинному, например «милостивый государь». Это придаст игре дополнительный «исторический колорит».

Игрокам из «католической» команды, кроме того, памятуя о своей сверхзадаче – во что бы то ни стало остановить д'Андело, – не следует забывать, что цель не всегда «оправдывает средства». В конце концов, на дворе – август 1589 года; Варфоломеевская ночь случилась 17 лет назад, и нет смысла пытаться ее повторить.

Участникам игры, естественно, предстоит сражаться на дуэлях. Не стоит во время «поединка» входить в раж и стараться убить противника по-настоящему. Достаточно заранее договориться, какой удар считается смертельным. Вообще, правила дуэлей должны быть четко определены.

По ходу действия можно придумать новые сюжетные ходы, ввести других персонажей.

Итак, судьба французского престола в ваших руках. Желаем удачи!

Игра на сюжет из истории древней Руси

Чтобы разыграть подобный сюжет, игроки должны обладать хотя бы минимальными знаниями о том «откуда есть пошла Русь»

и как она «стала быть». Если имеется серьезный пробел в знаниях, стоит прочесть хотя бы детские «Рассказы начальной русской летописи». Внимательный читатель сразу заметит, что просматривается определенное сходство во всех этих полулегендарных историях: есть доблестный князь с дружиной и есть враг, которого надо победить. Враги могут быть различного этнического происхождения: печенеги, половцы, ясы и касоги (современные осетины и черкесы), наконец, татаро-монголы. Роднит их то, что все они – «поганые» (не подумайте плохого: это от латинского слова paganus – язычник). Значит, в игре должен фигурировать их жрец. Еще одна отличительная черта: массовую битву часто предваряет поединок вождей противоборствующих сторон.

В связи с этим рекомендуем провести игру примерно по следующему сценарию. Русский князь посылает врагам земли Русской знаменитое: «Иду на вы!». После этого все активно начинают готовиться к боевым действиям: приводят в порядок оружие, молят Бога (или богов) ниспослать им победу, прощаются с женами (которым надлежит печалиться и петь грустные песни). Затем оба войска сходятся на каком-нибудь открытом месте (подойдет лесная поляна), и один из вождей предлагает другому сразиться с ним, дабы не губить дружины понапрасну. Противник, разумеется, соглашается.

Поединок можно провести на мечах, а можно «биться борьбою». Победа присуждается той команде, чей боец одолеет другого в схватке. Исполнители ролей князей должны поэтому обладать особенной ловкостью и физической силой.

Глава 3.
«Я б в политики пошел…»

«Я – президент»

Так ли хорошо быть президентом, как считают многие дети? Эта игра поможет им понять, какая ответственность за все происходящее в стране лежит всего лишь на одном человеке и что может случиться, если кресло президента займет индивид, мало понимающий в политике.

По жребию выбирается один игрок на роль президента.

Остальные временно выполняют роль его помощников. Задача «президента» – издать какой-либо закон, который он считает самым важным и главным, а остальных – обыграть его выполнение и перевыполнение, то есть его возможные последствия. Естественно, что в этом детям должен помочь ведущий. Приведем несколько примеров.

Возможный закон: запретить все школы. Так, школы запрещены, следовательно, все люди превращаются в безграмотных. Задача остальных игроков – обыграть небольшие моменты, которые произойдут в той или иной профессиональной деятельности. Например, в больнице. Неграмотные «врачи» (игроки) должны так залечить и прооперировать «больного», что он больше не сможет «встать» с больничной койки. Любопытно воспроизвести сценку в ресторане, когда «повар» готовит блюдо по рецепту, который он не в состоянии прочитать – или прочел с ошибками. Что в результате этого получится?

После просмотра очередной миниатюры «президент» должен издать новый закон, который помог бы исправить сложившееся положение. Но одновременно он не имеет права запрещать уже изданный указ. Значит, ему остается только придумывать обходные пути. В отношении последней сценки это, например, может быть указ о том, что «повару» надлежит обязательно самому пробовать все блюда. В результате, поскольку он неграмотен, он вполне может отравить «посетителей» и отравиться сам; следовательно, еще большее число «больных» попадет в «операционную» к неграмотным «врачам» или же наступит голод.

Чтобы это исправить, «президент» может приказать питаться только растительной пищей. В итоге зимой все умрут от голода, так как урожай погибнет, ведь никто не знает, как его хранить. Игра заканчивается после того, как новоиспеченный «президент» не сможет больше ничего придумать, чтобы спасти положение.

После окончательного выяснения всех последствий первоначального нелепого закона (о запрете школ), на роль «президента» выбирается другой игрок. Он издает другие законы,

например о том, чтобы взрослые не запрещали детям есть сладкое. Здесь самым лучшим способом показать нелепость закона является воспроизведение атмосферы в «кабинете зубного врача», к которому приходится идти всем сластенам без исключения.

Все роли для сценок дети должны распределять между собой сами, а в выборе инвентаря и вспомогательных деталей им может помочь ведущий. Чем спонтаннее будут воспроизводиться все эти сценки, тем интереснее вся игра.

«Политика – дело тонкое»

Как известно, в политике нередко активную роль играют военные. Ведение войны, как и решение государственных вопросов на местах, требует очень больших умений и знаний. Неправильные приказы способны привести не только к поражению в битве, но и к захвату всей страны.

В начале игры выбирается ведущий. Он дает остальным первое задание: назвать сказочных политических деятелей, которые принимали какое-либо участие в боевых действиях. Можно привлечь, например, таких персонажей, как царь Додон, воевода, дядька Черномор, Кощей Бессмертный, и прочих.

Каждый игрок должен назвать только одного из персонажей, которого впоследствии он и будет играть. После распределения ролей дается следующее задание: изобразить данного персонажа в момент его командования войском. В качестве войска временно могут выступать другие игроки.

Так, «Черномор» должен быть степенным, спокойным и отдавать приказы четко и не колеблясь, «царь Додон», напротив, – проявлять импульсивность и бегать по всему полю, расставляя войска самостоятельно. После проигрывания всех ролей голосованием выбираются два победителя, которые будут играть свои роли и в дальнейшем. В результате образуются две команды с предводителями.

Следующий этап игры – военные действия. Задача полководца каждой команды – распределить в своем войске соответствующие роли. «Кощея» следует окружить нечистой силой: «чертями», «лешими», «бесами», «драконами», «ведьмами», может среди них быть и «баба Яга», и т. д. Для «Черномора» подойдут подводные обитатели: «русалки», «водяные», а также обычные «богатыри». Для «царя Додона» составьте войско из сказочных «Иванов-дураков», «Ильи Муромца», «Соловья-разбойника» и тому подобных. Затем полководец должен расставить их для наступления: лицом или спинами друг к другу, вполоборота, клином, кругом или еще как-то. Перед этим ведущий объясняет, что во время боя каждый должен быть повернут так, как его поставили изначально.

Когда все подготовите, ведущий организует проверку тактики каждого «воеводы», то есть сам бой. Все игроки двигаются друг на друга так, как их расставили. Затем ведущий дает команду остановиться. По его сигналу все замирают на месте. Таким образом, получается, что кто-то будет стоять к противнику спиной, кто-то боком, а кто-то лицом. После этого можно

начинать «убивать» того противника, который стоит лицом к игроку. Те же, у кого такой пары не оказалось, или же если они стоят друг к другу спинами, временно в бою не участвуют.

«Убивать» соперников они могут следующим образом: стоящие напротив друг друга «враги» должны обыграть самые сильные и воинственные стороны заданного им образа. Например, «кикимора» танцует усыпляющий танец, и если у ее противника не найдется против нее средства, а им может быть более громкий голос, способный перекричать пение, он считается «убитым». Так, «Кощея» может «убить» только «богатырь», «водяного» – только «огненные жители», а все остальные не в состоянии этого сделать. Оружие между игроками командующий распределяет заранее, учитывая саму роль.

«Кресло президента»

Практически каждый политический деятель мечтает занять более высокую должность, чем та, на которой он находится сейчас, или, как принято говорить, стремится занять кресло президента. Игра представляет собой своеобразную борьбу за это самое кресло.

В начале игры выбирается ведущий. Играющие делятся на две команды. Ведущий просит первую половину ребят представить, что все они являются политическими деятелями. При этом каждый из них занимается еще чем-то кроме политики: является директором фирмы по продаже машин, владельцем банка или казино и т. п. Вторая же половина является работниками сферы обслуживания: официантами ресторана, уборщиками и т. д.

После распределения ролей в центре комнаты полукругом расставляются стулья количеством менее на один, чем игроков. Один стул должен быть отличным от других, например красным.

А недалеко от них отмечаются две двери. Их можно разметить при помощи двух кубиков или двух стульев, расположенных на расстоянии одного шага друг от друга. Возле «дверей» встают «уборщики» со щетками или швабрами, задача которых – во время вхождения в них мешать, моя там полы. Затем ведущий объясняет задание:

«Представьте, что вы находитесь в Думе, и сейчас у вас перерыв. Все вы отправились погулять – в буфет или еще куда-то. Вы должны показать, кто как должен вести себя в этих местах…»

Каждый ребенок, изображающий того или иного политического деятеля, должен сам определить для себя свое поведение в соответствии с выбранной им ранее профессией. Например, «банкир» может быть очень вежливым, «владелец автопарка» – быстрым и стремительным, и т. д.

Когда зазвучит звонок, вы должны опять вернуться и занять свои места. При этом обойдитесь без толкучек в «дверях». По моему сигналу начинается заседание, а значит, те, кто не успели войти или кому не хватило стула, выбывают из игры, то есть теряют свою должность. Победителем будет тот, кто после последнего перерыва сядет на красный стул.

«Иностранный гость»

Как известно, политикам очень часто приходится встречаться с иностранцами. Но что делать, если они совсем не знают языка и не понимают ни слова из речи, произнесенной иностранцем, а переводчик – недоучка, в результате он может только частично понимать, о чем говорит иностранный гость. Данная игра поможет показать нелепость таких ситуаций.

Играющие делятся на команды по пять человек и распределяют в каждой следующие роли: «политик», «переводчик», «секретарь» и два «охранника». Ведущий или кто-то из взрослых выполняет роль иностранца. Правила игры следующие: задача каждой команды обыграть, как будут вести себя с «иностранцем», которого они не понимают, все члены команды. Так, «охрана» может не пускать его, так как не понимает, зачем он пришел, «секретарша» начнет пытаться выяснять, что ему надо, «переводчики» постараются перевести, а «политик» сделает вывод и даст ответ через «переводчиков» или самостоятельно.

Задача ведущего, то есть иностранца – говорить так, чтобы большая часть сказанного оставалась непонятной. Например, он может глотать окончания всех слов в предложении: «Я приш к ва что преподнес подар», что в переводе означает: «Я пришел к вам, чтобы преподнести подарок», или коверкать слова.

Можно даже провести предварительную подготовку-репетицию по расшифровке различных слов. Победителем считается та команда, которая наиболее живописно воспроизведет поведение всех персонажей игры.

«Речь к народу»

Как известно, политикам очень часто приходится выступать перед народом с трибун, и это необходимо уметь делать.

Данная игра покажет детям, как непросто ответить на все вопросы народа и вести себя в соответствии с заданным образом.

По жребию определяется порядок игроков на роль политика. Остальные в это время изображают «народ», при этом не однородный, а с разными характерами. Их можно задать заранее: «ворчливая старушка», всем «недовольный дед», «пьяный молодой парень» и т. д. Затем «политик» при помощи выбранных им «гримеров» и «модельеров» создает себе имидж: прическу, одежду (очки, шляпа). Остальные игроки перевоплощения видеть не должны. Они в это время распределяют между собой характеры представителей толпы и также перевоплощаются.

Далее «политик» поднимается на трибуну, подготовленную заранее. Это может быть любое возвышение с коробкообразной низкой ширмочкой. Дело «политика» – представить «народу» свою программу и свод законов для повышения жизненного уровня народа и развития экономики страны. Задача «толпы» – задавать ему каверзные вопросы, выкрикивать в его адрес угрозы и т. п.

Когда первый «политик» отыграет свою партию, его заменяет другой. «Народ» также меняется ролями. По окончании игры выбирается победитель. Им может быть любой игрок, которому все время удавались разные персонажи.

Все может случиться

Как и с обычным человеком, с политиком могут случаться различные нелепые или же смешные ситуации. Он может «упасть в грязь лицом» и в дальнейшем будет всеми силами стремиться исправить сложившуюся ситуацию. Как все это выглядит с точки зрения детей, и поможет выяснить эта игра.

В начале игры выбирается ведущий. Играющие делятся на небольшие, человек по пять команды. Ведущий пишет на карточках задания и просит каждую команду вытянуть одну, а потом воспроизвести изложенную в ней ситуацию, как бы она выглядела в действительности. Задания могут быть следующими:

1. Как ведет себя политик в кругу своих подчиненных. И в противовес этому – как он пресмыкается перед вышестоящим начальством.

2. Как политик ищет расположения своего соперника, чтобы потом купить у него акции. И как поступает, если тот отказывается.

3. Как политик поведет себя, если во время выступления перед народом в него попадет кинутое кем-то яблоко или что-то еще.

Можно даже предложить детям воспроизвести это последовательно. Первая команда может показать, как начинают разворачиваться события, вторая – продолжит, плавно перейдя к выполнению задания под номером 2, и так до тех пор, пока ситуация не будет проиграна до конца всеми. Побеждает команда, наиболее интересно сыгравшая заданные ей роли.

«Политики и магазины»

Каждый политик посещает магазины. Можно предложить детям обыграть ситуации, когда политик делает те или иные покупки.

Играющие делятся на несколько небольших команд и распределяют между собой следующие роли: «продавец», «политик-бизнесмен» с «охраной», «жена» или «ребенок», а также небольшая очередь, состоящая из «ворчливой старушки», «элегантной женщины», двух «мужчин» и «ребенка». Каждый игрок создает себе соответствующий имидж, накладывает грим и надевает соответствующую одежду.

Задача каждой команды – обыграть покупку какого-либо товара и придумать интересные диалоги и ситуации, которые могли бы произойти. Так, задания командам могут быть следующими: покупка драгоценностей для «жены» (она присутствует здесь же), покупка игрушки «капризному ребенку», выбор машины. При покупке того или иного товара необходимы подробные объяснения «политика», что именно он хочет приобрести.

Задача «толпы» – всячески задерживать очередь, пререкаться с «продавцом», а «политика» – повести себя так, как это сделал бы воспитанный или, напротив, очень пренебрежительно относящийся к людям человек. К примеру, он может велеть «охране» разогнать «очередь» или же терпеливо дождется своей, разговаривая в это время по телефону и решая какие-либо дела. Победителем является команда, наилучшим образом обыгравшая ситуацию и заданные образы. При этом оцениваются и дополнительно введенные в ситуацию роли, такие, как «милиция» или «оппонент», зашедший в тот же магазин, а также и не предусмотренные ранее подходы к ситуации: набег «грабителей» и разборки, а уже затем сами покупки.

Глава 4.
Поторгуемся?

«Купи – продай»

В начале игры выбирается ведущий. Его роль заключается в том, чтобы наблюдать за действиями участников и подводить итоги в конце игры. Остальные участники делятся на две команды. Первая команда – это «продавцы», вторая команда – «покупатели». Каждый «продавец» получает от ведущего определенное задание, он должен «продать» какие-то определенные продукты. Это может быть что угодно – хлеб, сахар, молоко.

Каждый «покупатель» получает определенное количество денег. Он должен приобрести какой-то продукт, при этом желательно за самую низкую цену. Смысл игры в том, что когда начинается «торговля», каждый «продавец» старается предельно завысить цену, а задача «покупателя» – эту цену сбить. По ходу игры могут происходить различные диалоги, показывающие умение «покупателя» торговаться. Например, он может спрашивать о различных продуктах, сомневаться в их качестве. «Продавец» должен давать предельно краткую и вместе с тем понятную информацию. Если он не сможет этого сделать, ему придется снижать цену.

Правила игры запрещают «продавцам» самовольно менять ассортимент своего товара. Ведущий внимательно наблюдает за ходом игры. При необходимости он может сам что-нибудь «купить» у какого-то «продавца». Ведущий оценивает действия каждого «продавца», присуждает ему определенное количество очков. Оцениваются самые разные параметры – умение рекламировать свой «товар», громкий и четкий голос, доброжелательная интонация. Одним словом, важны все качества, которые пригодились бы настоящему продавцу.

После того как кто-либо из «продавцов» успеет освободиться от своего товара, команды меняются ролями. Теперь «продавцы» становятся «покупателями», и игра продолжается. В конце игры подводятся итоги. Ведущий выбирает того «продавца», который набрал максимальное количество очков. Он и станет победителем в этой игре. Его можно наградить призом, остальные игроки также получают какие-то призы, пусть даже и шуточные.

Кроме того, ведущий может оценивать также действия «покупателей». Прежде всего оценивается умение торговаться, заинтересованность «покупателя» в качестве товара, умение задавать вопросы. Таким образом, в конце игры кто-то получит звание «Лучшего продавца», а кто-то – «Лучшего покупателя».

«Мебельный магазин»

В начале игры выбирается ведущий. Ему поручается следить за ходом игры, наблюдать за действиями участников. В конце ему предстоит подвести итоги. Из игроков выбирается несколько ребятишек, их число может варьироваться в зависимости от общего количества участников, а также от степени размаха игры.

Два-три или четыре человека будут «продавцами», остальные – «покупателями». Сценарий игры следующий: события разворачиваются в мебельном салоне, где каждый может купить какой-то предмет интерьера. Задача «продавцов» – заинтересовать «покупателей», чтобы за самый короткий срок была распродана вся «мебель».

Заранее ведущий оговаривает с участниками игры, какие именно предметы можно считать «мебелью». Это могут быть самые обыкновенные стулья или любые предметы, находящиеся в комнате. Когда начинается игра, каждый «покупатель» подробно расспрашивает «продавцов» о «мебели» в салоне. При этом следует оговориться, что цена на «мебель» назначается ведущим, и «продавец» не имеет права ее повышать. А снижать цену он обязан в случае, если у него долгое время никто из «покупателей» ничего не берет.

Каждый «покупатель» имеет право обратиться к разным «продавцам» и «купить мебель» у того, кто лучше остальных выполняет свои обязанности. Например, лучшим по праву считается тот, кто наиболее подробно рассказывает о качестве и особенностях мебели, кто умеет заинтересовать окружающих в достоинствах выбранной вещи. «Покупатель» должен стараться предельно снизить цену. Если ему это не удается, он имеет право отказаться от покупки.

Ведущий может обговорить с участниками игры, выполняющими роль «продавцов», следующее условие: если три раза «покупатель» отказался купить что-нибудь, значит нужно снижать цену. Желательно, чтобы сами «покупатели» не знали об этих условиях, иначе они будут целенаправленно отказываться от покупки.

В игре должно быть вполне определенное условие и для «покупателя». Он не может отказаться от покупки, если получил от «продавца» ответы на все свои вопросы. То есть, задачей «покупателей» остается найти различные каверзные вопросы, чтобы поставить «продавца» в тупик. Вопросы самые разные, например о качестве мебели, о ее долговечности, прочности, о производителе и о том, как за ней следует ухаживать. Разумеется,

«продавец» обязан рассказать обо всем. Все зависит от фантазии «продавца» и от его умения импровизировать по ходу игры. К тому же, «продавец» не должен быть робким, ведь ему, возможно, придется отбиваться от назойливых «покупателей».

Итак, «покупатели» по ходу игры беседуют с каждым «продавцом». И покупают что-либо только у того, кто старается максимально соответствовать избранной роли.

Ведущий внимательно следит за ходом игры, каждый «продавец» и «покупатель» получают определенное количество очков. По ходу действия игроки меняются местами, «покупатели» становятся «продавцами», и наоборот. В конце игры ведущий подводит итоги.

Можно выбрать самого лучшего «продавца» и самого активного «покупателя». При этом должны быть соблюдены определенные условия, а именно – «продавец» должен суметь быстро продать свой товар, а «покупатель» – купить по максимально низкой цене.

«Книжный магазин»

Для этой игры нужно взять несколько самых разных книг. Это – необходимый реквизит для магазина. Перед началом игры выбирается ведущий, которому предстоит исполнять роль судьи, оценивать действия каждого игрока, чтобы впоследствии подвести итоги. Сначала «продавцом» становится один из участников игры, его задача – продать как можно больше книг, находящихся в «магазине».

Каждый участник игры располагает определенной суммой денег. Все условия игры заранее обговариваются с ведущим, именно он и называет цену каждой книги, а также распоряжается, сколько «денег» будет на руках у каждого «покупателя». Игра проходит по следующему сценарию: один из «покупателей» подходит к «продавцу» и начинает расспрашивать его о разных книгах. В данной игре задача «продавца» – подробно рассказать о той или иной книге, чтобы заинтересовать «покупателя». «Покупатель» может задавать любые, даже самые каверзные вопросы. «Продавец» обязан на ходу сориентироваться, чтобы немедленно придумать ответ.

Ведущий внимательно наблюдает за игрой, он сам может «купить» что-нибудь, чтобы получить возможность задать какой-то вопрос «продавцу». По ходу игры ведущий назначает «продавцу» определенное количество очков. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «продавца». Каждому «продавцу» ведущий назначает определенное количество очков. В конце игры можно подвести итоги. «Продавец», набравший больше очков, становится победителем.

«Купи ягоды»

В начале игры выбирается ведущий. Он исполняет роль судьи, следит за ходом игры и подводит итоги. Для этой игры нужны обыкновенные весы или безмен. «Продавать» можно все, что угодно: ягоды, яблоки или другие фрукты. Сценарий игры следующий: «покупатель» приходит на базар, просит взвесить ему какое-то количество ягод или фруктов. Заранее с ведущим каждый «покупатель» договаривается, какой именно суммой он располагает.

Задача продавца – предельно повысить цену на свой товар, «покупатель» же, наоборот, намерен предельно снизить ее. При этом «покупатель» должен внимательно следить, не обманывает ли его «продавец», требуя деньги за меньшее количество товара. Игра продолжается, пока каждый участник игры не попробует себя в роли «продавца». Ведущий внимательно наблюдает за действиями каждого из ребятишек. Все «продавцы» получают по определенному количеству очков. Ведущий оценивает все их действия, в том числе и умение обманывать «покупателей». Чем больше «покупателей» «продавец» обведет вокруг пальца, тем больше очков он получит.

Таким же точно образом ведущий оценивает действия «покупателей». Если «покупатель» не смог распознать обмана «продавца», значит он получит меньше очков. В результате победителями игры становятся те «покупатели» и «продавцы», которые набирают максимальное количество очков.

«Купи дом»

В начале игры выбирается ведущий. Его обязанность – наблюдать за ходом игры, чтобы подвести в конце ее итоги. Сначала один игрок пробует роль «риэлтора», то есть «продавца недвижимости». Остальные становятся «покупателями», желающими приобрести дом или квартиру.

Задача «продавца» – подробно объяснить преимущества разных домов, квартир, обстоятельно ответить на вопросы «покупателей» о качестве коммуникаций, происхождении стройматериалов, их производителях.

Ведущий внимательно следит за ходом игры, оценивает действия «продавца», а именно – его уверенность в себе, мастерство в рекламировании своих услуг и ведении разговора с «покупателями». Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «риэлтора». В конце игры подводятся итоги – победителем является тот, кто набирает больше очков.

«Магазин модной одежды и косметики»

Эта игра более интересна девочкам. В начале игры выбирается ведущий. Он становится судьей, наблюдает за ходом игры и подводит результаты. Желательно подобрать необходимый реквизит для игры, то есть одежду, духи, расчески, мыло, дезодоранты, шампуни и другие галантерейные товары и косметические средства. Один из участников игры становится «продавцом». Его задача – подобрать каждому из «покупателей» нужный товар, то есть одежду или косметику.

При этом «продавец» должен подробно ответить на все вопросы «покупателя», разрекламировать достоинства того или иного товара, убедить в необходимости сделать какую-то покупку.

Перед началом игры ведущий договаривается с участниками о денежной сумме, которой может располагать каждый игрок.

Таким же образом устанавливается цена на товары в магазине. Игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не попробует себя в роли «продавца». Ведущий оценивает действия и профессионализм каждого «продавца» и присуждает ему определенное количество очков. В конце игры подводятся итоги – победителем становится тот, кто набирает очков больше.

Глава 5.
Что бы это значило?

«Отвечай не говоря»

Ведущий садится в центр круга и начинает задавать вопросы игрокам, обращаясь то к одному, то к другому. Например:

– Как вы спали этой ночью?

– Почему вы не любите крыс?

– Что вам больше всего нравится из еды?

– На каком инструменте вы умеете играть?

– Что вы любите делать вечером?

– Что первое вы делаете с утра, встав с постели?

– Какое ваше хобби?

Каждый должен отвечать знаками, а кто, не удержавшись, произнесет слово, платит штраф или выбывает из игры. Все остальные могут отгадывать, что именно изображает игрок-пантомим. Спрашивающий не должен тянуть с вопросами, не задавать и таких вопросов, на которые можно отвечать просто «да» или «нет».

Мимический ответ

Игра похожа на предыдущую, но здесь от участников требуется больше искусства немого изображения.

Каждый пишет на листочке название какой-нибудь страсти (чувства): страх, презрение, спокойствие, любопытство, желание, гнев, любовь, ненависть, зависть, удивление, стыд, радость, боль и т. д. После этого написанные слова произносятся вслух, чтобы они не были повторены другими.

Руководитель игры собирает листки, складывает их, перемешивает и дает всем по одному листку. Первый, взглянув в свой листок, должен выразить ту страсть, которая на нем обозначена, а задача остальных – угадать ее и, в свою очередь, изобразить то, что написано у них, показывая свои мимические способности.

Если играющие не угадывают, ведущий решает, почему это произошло. Возможно, страсть была плохо выражена, может быть, игроки слишком недогадливы.

Обмен именами

Руководитель игры, зная имя каждого из присутствующих (их должно быть четное число), фиксирует их у себя на листке бумаги. Далее он обходит всех игроков и тихонько, чтобы никто не слышал, говорит, кого из присутствующих тот должен изобразить. Таким образом, каждый из ребят получает новое имя (одного из игроков). Роли не должны повторяться. Затем участники игры по очереди выходят в центр, встают перед всеми и молча, используя одну мимику, пытаются изобразить того, чье имя им назвал ведущий.

Пытаясь как можно лучше и интереснее сыграть полученную роль, игрок может сделать ставку на физические отличия, на одежду, на какие-то качества того, кого он изображает. Не разрешается изображать физические недостатки.

«Краски»

Ведущий играет роль живописца, а остальные игроки роль красок: белой, черной, красной, синей и т. д. «Краски» встают в одну шеренгу, а «живописец» – напротив шеренги. Когда «живописец» произносит: «Краски», те поднимают одну руку. При слове «кисть» «краски» начинают махать поднятыми вверх руками в разные стороны. Если «живописец» говорит: «Щетка» – «краски» закрывают лицо руками. А когда звучит: «Палитра», каждая «краска» поднимает обе руки. Если же «живописец» называет какую-либо из красок, она должна выйти из шеренги, подбежать к «живописцу» и успеть дотронуться до него, прежде чем тот назовет другую краску.

Кто перепутает ответ (изобразит не то) и будет медлить, получает предупреждение, потом выбывает из игры.

Игру можно провести еще интереснее, если «живописец» произнесет какую-либо речь, например в виде такого интересного рассказа:

«Этого толстого отставного поручика я должен рисовать в образе древнего героя. У него лицо истинного древнего героя: щеки красные („красная краска“ бежит к „живописцу“). У него очень большие и зеленые глаза („зеленая краска“ бежит к „живописцу“). Тело как у белого медведя („белая краска“ бежит к „живописцу“). Ах, как жаль терять краски („краски“ поднимают любую руку вверх). Убийственно рисовать такие портреты! Где моя щетка („краски“ закрывают лица руками). Долой все, возьмем другой предмет, достойный кисти („краски“ начинают махать руками) художника. Вот это благородное лицо я нарисую, для него разотру на палитре… („краски“ поднимают обе руки вверх) лучшие мои краски. Как хорош этот лоб – высокий, розовый» и т. д.

Тому, кто будет «живописцем», желательно заранее продумать рассказ, чтобы в нем не было перерывов, пауз и заминок. Название каждой краски должно встречаться в нем неоднократно. Благодаря этому игра превратится в увлекательную немую жестикуляцию «красок», своего рода пантомиму, оригинально озвученную словами живописца.

Веселая молчанка, или «Передай другому»

Все игроки садятся в кружок вместе с ведущим. Ведущий объявляет условия: ребята должны повторять его движения, сохраняя строгое молчание, что бы он ни делал. За малейшее слово или смех – наказание (выбывание из игры).

Ведущий легонько ударяет по колену своего соседа. Сосед делает то же, и по передаче удар снова доходит до ведущего. Тот быстро (и последовательно) ударяет соседа по обоим коленям. Когда этот двойной удар обойдет весь круг, ведущий повторяет его и добавляет легкий удар по плечу. Все друг за другом делают то же самое. Потом ведущий делает соседу два удара по коленям и два удара по плечу. После исполнения этих движений всеми ведущий повторяет легко, правильно и скоро эти четыре удара и потом одной рукой легко схватывает своего соседа за ухо (и не отпускает!). Когда все примут это положение, получится очень забавная картина (цепь игроков, держащих друга друга за уши!). При таком положении очень трудно удержаться от смеха, и тем не менее необходимо постараться сохранить серьезный вид, чтобы не выбыть из игры.

Но, повторив все четыре удара и схватив соседа одной рукой за ухо, ведущий склоняется, чтобы другой рукой схватить его за нос. Сосед нередко вскакивает или вскрикивает, раздается смех, и он выбывает из игры. Скорее всего, от смеха не удержатся и другие игроки, так что игра эта быстро заканчивается.

«Глухие и немые»

Это очень забавная игра, доставляющая массу смеха участвующим в ней ребятам.

Одна половина играющих представляет собой «глухих», другая – «немых». Все садятся в один кружок, попеременно – «глухой» около «немого». «Немые» и спрашивают, и отвечают на вопросы «глухих» одними знаками. «Глухие» не слышат вопросов, следовательно, они отзываются не тогда, когда их зовут, а тогда, когда их толкнут. Ответы их нелепые, в ответах могут употребляться и слова вопросов, но в ином смысле или искаженные.

Начинает же игру руководитель, который задает вопрос, идущий затем по «глухонемому» кругу. Спрашивать можно о чем угодно: «Как твое самочувствие?», «Что ты делаешь сегодня вечером?», «Какое животное твое любимое?» и другие. Руководитель игры сам спрашивает, когда вопросы игроков прерываются. От него во многом зависят живость и оригинальность игры, а также действия ребят.

«Работа и забава»

Все ребята садятся в кружок, а один – в центр (середину круга). Это – ведущий, ему предстоит выполнять роль «хозяина» (балалаечника), и он делает вид, будто играет на балалайке. Все остальные участники игры выбирают себе какое-нибудь другое ремесло: один шьет, как портной; другой стругает, как столяр; третий кует, как кузнец, и т. д. Иные подражают движениям сапожника, прачки, стеклодува и прочим. Пока «хозяин» играет на балалайке и поет, остальные «работают». Но как только он принимается за дело одного из ремесленников – тот немедленно начинает играть на балалайке, иначе выбывает из игры.

Так «хозяин» переходит от одного дела к другому, обращается к ремеслам, только что им оставленным, снова принимается за балалайку. В такой момент все начинают заниматься своими ремеслами.

«Музыканты (или немой оркестр)»

Игра несколько похожа на предыдущую. Каждый игрок выбирает себе какой-нибудь музыкальный инструмент, а ведущий выступает в роли «дирижера». «Дирижер» отбивает такт рукой – и все начинают играть: делают движения, требующиеся для исполнения мелодий на закрепленных за ними инструментах. Например, «скрипач» вытягивает вперед левую руку, а правой водит по ней как смычком; «тромбонист» держит левую руку сжатой в кулак у рта, а правую то сгибает, то вытягивает. Можно выбрать фортепьяно (роль пианиста), гитару (гитарист), виолончель (виолончелист), контрабас, кларнет, арфу, флейту, фагот и т. д.

«Дирижер» управляет оркестром – и вдруг начинает играть на каком-нибудь из музыкальных инструментов. «Музыкант» же, который играл на этом инструменте, тотчас становится «дирижером» – до тех пор, пока тот (ведущий) снова не начнет управлять оркестром или не возьмется за другой инструмент.

«Дирижер» (ведущий игры) очень быстро меняет свои действия. Использовать в этой игре подручные средства запрещается.

«Квартиранты»

В этой игре участвующие выполняют роль квартирантов.

Игроки садятся в кружок, сдвинув стулья как можно ближе; ведущий стоит в середине. Он кричит: «Квартиры менять! Квартиры менять!» Все вскакивают, ведущий старается занять чье-либо место, остальные молча (без звуков, без криков) также ищут новые места – торопятся, сталкиваются. Кто остался без места, выбывает из игры, но перед этим он кричит: «Квартиры менять! Квартиры менять!» Убирается один стул.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется единственный участник.

«Море волнуется, или Рыбное молчание»

Посреди комнаты ставят два ряда стульев спинками вместе – одним стулом меньше числа играющих. Все садятся, кроме ведущего, который исполняет роль «моря». А каждый сидящий принимает название какой-нибудь рыбы.

«Море» бегает вокруг, вызывая одну за другой «рыб», которые сразу же встают и следуют за «морем», подражая всем его движениям. Если «море» говорит: «Ветер переменился!» – все «рыбы» должны повернуть головы; при словах «Море волнуется!» все качаются. Если же «море» вызовет всех «рыб», они должны встать и последовать за «морем». Если ведущий садится и говорит: «Море спокойно!» – все проворно садятся. Самым проворным может оказаться сам ведущий, и тогда тот, кому не достанется места (стула), становится «морем».

«Море» может сесть, когда ему вздумается, даже если вызвана всего только одна «рыбка». В этом случае ведущий принимает название этой рыбы, а «морем» становится тот, чье место он занял.

«Звериный сад»

Это любимая игра маленьких детей. Каждый из них выбирает роль того или иного животного и пытается изобразить его. Если остальные игроки отгадывают, кого именно он изобразил, то игроку дается право в следующий раз изображать другое животное.

Игра продолжается до тех пор, пока ребята не исчерпают все свои знания о животных и не останется один победитель, сумевший изобразить большее их число. Те игроки, чьих пантомим не сумели отгадать остальные, выбывают из игры. Точно так можно провести игры на знание и изображение птиц, профессий, явлений природы и т. д.

«Угадай, что делали»

Одного из играющих – отгадчика – просят выйти из комнаты.

В его отсутствие ребята договариваются о том, какое действие они будут изображать, точнее, какую роль они будут выполнять. Вернувшись, отгадчик обращается к ним с вопросом:

– Здравствуйте, ребята! Где вы были, что вы видели?

Играющие отвечают:

– Что мы видели – не скажем, а что делали – покажем.

И каждый из них начинает изображать какое-либо действие: например, кто-то делает вид, что играет на баяне, другой – на балалайке, третий – скачет на лошади или едет на велосипеде, плавает и т. д.

Отгадчик по движениям ребят должен определить, чем они занимались, какую роль выполняли. Если он догадается, значит выбирают другого отгадчика, а если ошибется, ему придется снова удалиться, чтобы дать ребятам возможность задумать следующее действие.

Можно провести игру по-другому. Играющие делятся на две группы и уславливаются, кто будет загадывать, а кто – отгадывать. Отгадчики уходят в соседнюю комнату, остальные ребята уславливаются, какую профессию будут изображать. Когда отгадчики вернутся, им задают вопрос:

– Вам работники нужны?

– Нужны, а что вы умеете делать? – спрашивают в свою очередь отгадчики.

В ответ на это ребята начинают изображать то, что задумали. Например, они показывают работу в столярной мастерской, причем все делают разное: один строгает, другой пилит, третий вколачивает гвозди и т. п. Изображать можно любую работу, знакомую игрокам. Если отгадчики ответят правильно, группы меняются ролями.

Изображение

Для игры вызывают двух играющих. Они становятся лицом к зрителям, но друг друга видеть не должны (разделить их можно ширмой, занавеской, шкафом и т. д.).

Одновременно движениями, мимикой играющие изображают то, что предлагает им руководитель. Зрители оценивают, кто сумел сделать это лучше. Можно, например, предложить играющим изобразить:

1) человека, ожидающего зимой на улице в сильный мороз автобус;

2) пациента, находящегося в приемной зубного врача;

3) болельщика на футбольном матче;

4) ученика-выскочку, торопящегося дать ответ, и т. д.

Можно читать вслух стихотворение или басню (специально подбирая такие, где много действий) и предложить играющим иллюстрировать их своими движениями.

Дети бывают очень изобретательными и непосредственными в таких играх.

Игра-физкультминутка

Эта веселая минутка позволит детям не только интересно поиграть, но и выполнить зарядку. Достаточно произвести ряд имитационных движений.

Имитация мельницы: одна рука поднята, другая опущена и прижата к телу. Мельник запускает мельницу, и она начинает работать.

Копирование спокойно стоящего дерева: стойка смирно, руки подняты высоко над головой.

Дерево перед бурей (налетает ветер, деревья раскачивают ветвями): глубокие наклоны вперед и назад.

Мяч: легкие прыжки вверх. Стопы при этом соединены, колени при подскоках поднимаются высоко вверх.

Ванька-встанька. Предложите ребятам лечь на траву или на коврик. Ноги согнуты в коленях, руки поддерживают голову сзади. На «раз» – энергичное движение туловищем, ребята садятся; на «два» – возвращаются к исходному положению.

Дровосек: соединенные пальцы рук подняты вверх над головой. Ноги прямые. Глубоким взмахом нужно разрубить воображаемым топором пень, затем выпрямиться.

«Гостьюшка»

Еще одна занимательная игра-пантомима; правда, интересна она тем, что в ней звучат слова, и не просто слова, но и замечательное стихотворение Е. Благининой.

Кто-нибудь по выбору становится «гостьюшкой». Этот игрок надевает платок, выходит на середину круга, кланяется всем и говорит:

– Вот я и пришла к вам в гости.

Ребята отвечают:

– Очень рады, что пришла.

«Гостьюшка» улыбается, оглядывает всех и спрашивает:

– Расскажите мне, ребята, как денек вы провели?

Ребята дружно отвечают:

– Все расскажем по порядку – утром делали зарядку!

– Как? – спрашивает «гостьюшка».

– Вот эдак и вот так, еще эдак и вот так! – отвечают ребята и изображают, как они делали зарядку.

– А потом? – спрашивает «гостьюшка».

– За завтрак сели, без остатка все поели.

– Как?

– Вот эдак и вот так, еще эдак и вот так! – отвечают ребята и показывают, как ели кашу, пили молоко, утирались салфетками, благодарили за вкусный завтрак.

– А потом? – снова спрашивает «гостьюшка».

– В лесу гуляли и грибы там собирали.

– Как?

– Вот эдак и вот так, еще эдак и вот так! – отвечают ребята и показывают, как наклонялись, собирали грибы и клали в лукошко.

– А потом?

– Потом купались, в речке плавали, плескались.

– Как?

– Вот эдак и вот так, еще эдак и вот так! – отвечают ребята, ложатся на ковер (на траву), кувыркаются, плещутся, плавают (ползают).

– А потом?

– Обедать сели, с аппетитом все поели.

– А потом?

– Легли потом и заснули крепким сном, – все укладываются спать, посапывают, похрапывают.

Тогда «гостьюшка» говорит:

– Ну, я вижу, ребятишки: день вы славно провели, до

свиданья!

Ребята кланяются, хором говорят:

– До свиданья! Очень рады, что пришли! Приходите завтра днем, мы вам песенку споем!

– Как? – спрашивает «гостьюшка».

Ребята запевают любимую песню. Когда песня кончается, «гостьюшка» говорит:

– Я не очень-то спешу, коль попросите – спляшу.

– Как? – кричат ребята.

– Вот эдак и вот так, еще эдак и вот так! – приговаривает «гостьюшка» и пускается в пляс.

Все ребята берутся за руки и пляшут вместе с «гостьюшкой».

«Мы тоже можем так»

Эта игра также позволит ребятам войти в образ через чтение интересного стихотворения. Поэтому вхождение в роли происходит не молча, как и в предыдущем случае. Если же делать пантомиму, то необходимо, чтобы стихотворение произносил руководитель – ведущий игры, а дети лишь повторяли вслед его словам необходимые действия.

Играющие образуют круг и расходятся на ширину вытянутых рук. Руководитель читает стихотворение С. Михалкова «Так». После его слов: «Мы тоже можем так» ребята вслед за руководителем проделывают те движения, которые он им показывает:

Зимой и летом, круглый год,
Журчит в лесу родник.
В лесной сторожке здесь живет
Иван Кузьмич – лесник.
Стоит сосновый новый дом:
Крыльцо, балкон, чердак,
Как будто мы в лесу живем,
Мы поиграем так:
Смотри скорей, который час!
Тик-так, тик-так, тик-так,
Налево – раз! Направо – раз!..
Мы тоже можем так!

Кладут руки на пояс, нагибаются сначала в правую, потом в левую сторону.

Чтоб стать похожим на орла
И напугать собак,
Петух расправил два крыла…
Мы тоже можем так!

Вытягивают руки в стороны, плавно поднимают и опускают их.

Пастух в лесу трубит в рожок —
Пугается русак.
Сейчас он сделает прыжок…
Мы тоже можем так!

Ребята приседают на корточки, поднимают руки к голове, вытягивают указательные пальцы, изображая заячьи уши, прыгают на месте.

Идет медведь, шумит в кустах,
Спускается в овраг…
На двух ногах, на двух ногах…
Мы тоже можем так!

Дети становятся на четвереньки, передвигаются сначала в одну, потом в другую сторону,

Иван Кузьмич сказал: «Пора!
Заждался мой земляк,
Я выезжаю со двора…»
Мы тоже можем так!

Подражая милиционеру, руками показывают путь в одну сторону, потом в другую.

Иван Кузьмич принес хомут
И Ласточку запряг,
И вожжи взял,
И новый кнут…
Мы тоже можем так!

Ребята становятся парами. В каждой паре один – кучер, другой – лошадь. Кучера запрягают своих лошадей (можно дать каждому кучеру веревочку).

Сначала рысью, а потом
Сменилась рысь на шаг —
Конь через мост идет шажком…
Мы тоже можем так!

Дети играют в лошадки: бегут по кругу сначала в одну сторону, потом в другую рысью, а затем шагом.

Теперь пора и отдохнуть:
Устали как-никак!

Поесть, попить и снова в путь…
Мы тоже можем так!

Игроки приседают и движениями показывают, как наливают чай, размешивают сахар ложечками, нарезают бутерброды, потом пьют, едят и после этого отправляются в обратный путь под веселую песню.

Глава 6.
Хорошие и плохие парни

«Полицейские и бандиты»

Эту игру лучше всего организовать на улице, чтобы был достаточный простор для действий. Все участники разбиваются на несколько групп. Члены первой команды исполняют роль «полицейских», другой, соответственно, «бандитов». Помимо этого должны быть «продавцы», обычные «прохожие», «жители» квартир или домов и т. д.

Задача «полицейских» – не просто поймать кого-то, а проследить за действиями «бандитов» и застать именно в момент совершения «преступления». Сценарий игры может быть примерно следующим: все участники договариваются о территории, на которой должна проходить игра. Например, это может быть территория двора или небольшой парк.

Задача «бандитов» – попытаться совершить какие-то противоправные действия. Например, они могут угонять воображаемые «машины», грабить «жителей», нападать на «прохожих», обворовывать «магазины» и т. д. «Полицейские» должны «поймать бандитов», причем те имеют право убегать и прятаться в собственной «резиденции».

В игре неоднократно может возникнуть «перестрелка». Разумеется, при этом будут «убитые» и «раненые». Соответственно, «убитые» выходят из игры, а «раненые» покидают игру на время. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все «бандиты». В игре может произойти так, что пойманные «бандиты» убегут из тюрьмы, в которую их отправляют «полицейские». В этом случае игра продолжается до тех пор, пока снова все «бандиты» не окажутся «за решеткой».

«Улицы с погасшими лампочками»

Наверняка все смотрели сериал «Улицы разбитых фонарей» и запомнили всех действующих лиц, а также сюжеты, по которым поставлены серии. Вначале все участники договариваются о территории, на которой состоится игра. Например, это может быть парк, двор или еще какая-то территория. Несколько участников игры исполняют роль «ментов», при этом они сами могут договориться о том, какого героя фильма кто будет изображать. Остальные выбирают себе другие образы, например «преступников», «потерпевших» и прочих.

Можно выбрать какой-то определенный фильм из этого сериала и построить сценарий игры строго по нему. А можно придумать свой собственный сценарий, где все будет происходить по выбору участников игры. В игре нет победителей и побежденных, все зависит либо от заданного сюжета, либо от замысла участников.

Военные действия

В начале игры все участники договариваются об определенной территории, на которой будет происходить действие. Несколько участников будут «защитниками крепости». Им следует защитить от «похитителей» определенные «документы». При этом «похитители» могут действовать разными способами, в том числе и силой. «Документы» находятся в «сейфе». Например, это может быть обыкновенная коробка. Остальные участники игры будут проводить «военные действия» на территории, где проходит игра. То есть участники делятся на две группы, враждующие между собой.

Игра заканчивается, как только «похитители» смогут добыть важные «документы». При этом может произойти, что все «защитники крепости» будут «убиты» «похитителями». В этом случае следует найти новых «защитников». И, наоборот, все «похитители» могут быть «убиты» «защитниками». И тут таким же образом желательно найти им замену.

«Пираты»

В эту игру следует играть возле реки или бассейна. Все участники делятся на три группы. Первая – «морская полиция», вторая – «пираты», а третья – «путешественники». Игра проходит по следующему сценарию: «путешественники» немедленно подвергаются нападениям со стороны «пиратов», как только заходят в воду. «Пираты» могут взять их в плен. Задача «полицейских» – поймать «пиратов».

В этой игре можно организовать настоящие «сражения». А именно – «полицейские» могут бороться с «пиратами», стараться поймать их и посадить в «тюрьму». «Путешественники» всеми силами помогают «полицейским», чтобы «пираты» не одержали над ними победу. Игра продолжается до тех пор, пока все «пираты» не будут пойманы и не окажутся «за решеткой».

«Индейцы»

Участники игры перед ее началом договариваются о территории, на которой будет организовано действие. Далее игроки делятся на две команды. Первая команда – «индейцы», а вторая – их враги. Смысл игры в следующем: между «индейцами» и враждебным им «племенем» разыгрывается настоящее сражение. При этом игроки могут действовать силой, когда представители враждебных команд могут ловить друг друга, брать в плен. Игра заканчивается тогда, когда сами «индейцы» или их враги будут пойманы все до одного. После этого игроки могут меняться ролями, и игра продолжается.

«Поиск сокровищ»

Игру предваряет договоренность об определенной территории, на которой состоится игра. Все ребята делятся на три группы. Первая группа будет исполнять роль «разбойников», вторая – «королевские войска», третья – «искатели сокровищ».

Игра заключается в следующем: «искатели сокровищ» пускаются в поиск клада. При этом заранее можно договориться о месте, где будут спрятаны «сокровища». Но к ним не так-то легко добраться. На пути подстерегают «разбойники», которые могут взять в плен и даже «убить». «Королевские войска» должны поймать «разбойников», чтобы освободить «искателей сокровищ». Игра закончится, когда все «разбойники» окажутся «за решеткой». Ребята после окончания первого тура игры могут поменяться ролями.

«Шпионы и воины»

Перед началом игры договариваются о территории, на которой предполагается играть. Все участники делятся на две команды. Члены первой команды будут «воинами», второй – «шпионами».

«Воины» устраивают собственный лагерь, разрабатывают «планы военных действий». При этом «шпионы» должны подслушать или каким-то другим образом узнать, что за «планы военных действий» разработали «воины» и против кого они направлены.

«Шпионы» не имеют права действовать с помощью силы, они должны добиваться своего с помощью хитрости. Как только «планы военных действий» становятся известны «шпионам», игра прекращается. Затем игроки меняются, «шпионы» становятся «воинами» – и наоборот.

«Великие сыщики и преступники»

Перед началом игры следует договориться о территории, на которой будет проходить игра. Выбираются два-три человека. Они будут «великими сыщиками», еще два-три игрока становятся «преступниками». Остальные будут «мирными жителями». «Преступники» нападают на «мирных жителей», затем скрываются с добычей «в неизвестном направлении».

«Великие сыщики» должны найти место, где прячутся «преступники». Но сами «преступники» должны оставить какие-то знаки, где находится их резиденция. То есть они могут как бы случайно оставить где-то карту, на которой указано месторасположение их резиденции, или поступить каким-то иным образом.

Игра продолжается до тех пор, пока последний «преступник» не окажется пойманным. Затем игроки меняются местами, «сыщики» становятся «преступниками», и наоборот.

«Королевская война»

Ребята перед игрой договариваются о территории, на которой будет происходить действие, а также распределяют роли между всеми участниками. Поначалу они делятся на две команды, в которых существуют свои роли. Предполагаются следующие персонажи: «король», «полководец», «воины» как в первой команде, так и во второй. Первоначально происходит разговор двух «королей». Они могут беседовать о чем угодно, но по ходу беседы между ними должен разгореться какой-то конфликт. После этого «короли» объявляют друг другу войну.

«Полководцы» должны разработать определенный план военных действий, «воинам» же предстоит привести этот план в исполнение. А чтобы игра была более увлекательной и интересной, в нее следует играть большому числу игроков, потому что добавление в игру «мирных жителей», например «крестьян», «горожан», оживит ситуацию. Ведь в соответствии с ней «королевские войска» и той, и другой стороны могут брать в плен и «мирных жителей», вести сражения на территории обоих «королевств».

В этой игре также найдется место «шпионам», цель которых – выведывать секреты «враждебного королевства». Игра продолжается до тех пор, пока одно из «королевств» не будет побеждено. Для этого все «воины» должны быть «убиты», «ранены» или «взяты в плен». После этого первый тур игры заканчивается, игроки меняются ролями.

«Война роботов»

В начале игры все ребята делятся на две команды. Первая команда – «люди», вторая – «роботы». Игра заключается в том, что «роботы» нападают на «людей», между ними разгорается сражение. На «роботов» не действует какое-то определенное оружие, их можно уничтожить только особым образом.

Можно заранее договориться о том, какие именно способы подействуют на «роботов». Например, с ними в состоянии справиться только «лазерный луч». В игре «лазерный луч» можете заменить светом самого обыкновенного фонарика. То есть, чтобы нейтрализовать «робота», нужно направить на него вплотную луч фонарика.

«Роботы» должны избегать «лазерного луча». Но зато они могут пользоваться как силой, так и хитростью. Игра продолжается до тех пор, пока все роботы не будут «нейтрализованы». После этого игра продолжается, но участники меняются ролями.

«Бой на море»

Как обычно, начинается игра с договоренности о территории, на которой будет происходить действие. Затем следует распределить роли. Кто-то будет «капитаном корабля», кто-то – «матросами», а кто-то – «пиратами». Задача «капитана» – отдавать команды, «матросов» – защищаться от «пиратов». «Пираты» же норовят напасть на «корабль», «убить» или «взять в плен» всех, кто там находится.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не одержит победу над своими «врагами». После этого игроки меняются ролями, игра продолжается.

«Спасти принцессу»

В начале игры распределяются роли – и участники договариваются о территории, на которой намечено организовать действие. В этой игре предполагаются образы «принцессы», «разбойников», «воинов». Эти персонажи – самые необходимые для проведения действия.

Если ребят, желающих принять участие в спасении «принцессы», много, можно расширить круг действующих лиц «королем», «слугами», «мирными жителями» и прочими. Игра начинается таким образом: в «королевстве» живет «принцесса». «Разбойники» стремятся похитить девушку. Она старается от них спастись, «слуги» и «король» ее защищают.

И все же «разбойникам» удается «взять в плен» «принцессу». Они должны «заточить» ее в темницу. В этом случае «воины» должны спасти красавицу, освободить ее от «разбойников».

Между «воинами» и «разбойниками» разгорается сражение. И те, и другие могут действовать как силой, так и хитростью. Игра продолжается до тех пор, пока «принцесса» не окажется освобожденной. После этого игроки меняются ролями, и игра продолжается по этому же сценарию.

«Супермен и бандиты»

Сначала участники договариваются о территории, на которой организуется действие. Затем игроки распределяют роли. Выбирается один из ребят на роль «супермена». Несколько человек становятся «бандитами». Остальные участники будут «мирными жителями». Задача «бандитов» – нападать на «мирных жителей», задача «супермена» – защищать их от «бандитов». Несколько игроков становятся «полицейскими», они должны помогать «супермену» в его сражении с «бандитами».

«Супермен» может действовать как силой, так и хитростью.

Игра продолжается до тех пор, пока он не поймает всех «бандитов» и не сдаст их в «полицию». После этого игра продолжается, а участники меняются ролями.

«Звездные войны»

Сначала распределите роли, далее разделитесь на две команды. Первая состоит из «землян», вторая – из «инопланетян». Задача «землян» и «инопланетян» – «сражаться» между собой за освобождение людей и планеты от разрушающего нашествия чужой цивилизации.

В игре существуют особые условия: «сражения» можно устраивать только в «космосе», то есть на специально оговоренной территории. На «землю» инопланетяне не имеют права заходить, а «земляне» вполне могут отдохнуть на своей родной территории. Игра продолжается до тех пор, пока все «инопланетяне» не будут побеждены. Можно заранее обговорить все условия, то есть выбрать «оружие», которое «безотказно» воздействует на «инопланетян».

Как только все «инопланетяне» будут «побеждены», игроки меняются ролями – и игра продолжается.

«Марсианские сражения»

В начале игры распределяются роли. Несколько игроков становятся «марсианами», несколько – «земными воинами», остальные – «мирные жители». Им предстоит заниматься своими делами, то есть строить дома, работать, отдыхать. Цель «воинов» – защищать «землян». Задача «марсиан» – «похищать землян», «брать их в плен» и держать в каком-то строго установленном месте – на своем «космическом корабле» или в «космической темнице».

«Марсиане» должны «похитить» как можно больше «землян», одновременно стараясь избегать общения с «воинами». «Воины», наоборот, обязаны следить за «землянами», мешать «марсианам» похищать их.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь – «земляне» или «марсиане» – не одержит победу. Для этого «марсиане» должны быть нейтрализованы, а если проигрывают «земляне», значит они должны быть «взяты в плен» все до единого. После этого игра продолжается, а игроки меняются ролями.

«Грабители и прохожие»

Сначала распределяются роли. Несколько игроков становятся «грабителями», остальные должны быть «прохожими». Задача «грабителей» – подстеречь «прохожих» и отнять у них что-нибудь. Но «прохожим» надо как следует «защищаться».

Если «грабителю» удается что-нибудь отнять у «прохожего», последнему придется выйти из игры. А если «прохожий» оказался сильнее, чем «грабитель», значит из игры выходит этот «грабитель». «Прохожие» могут действовать сообща, то есть «ловить» «грабителей» не в одиночку, а вместе.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь – «грабители» или «прохожие» – не одержит победу. После этого игра продолжается, а игроки меняются ролями. Но в процессе действия и «грабителям», и «прохожим» запрещается устраивать драку. Конечно, шуточная потасовка вполне допускается, но она должна быть именно шуточной, а не жестокой.

Кто сильнее?

Все участники делятся на три команды. Первая команда – «супермены», вторая – «бандиты», третья – «мирные жители». Задача «бандитов» – нападать на «мирных жителей», задача «суперменов» – защищать их. При этом игра развертывается по следующему сценарию: «мирные жители» занимаются своими привычными делами. Когда на них нападают «бандиты», они не могут защищаться от них с помощью силы, они вправе только убегать.

Зато «супермены» сами могут использовать любые восточные единоборства. Их задача – обезвредить «бандитов», поймать их и посадить в «тюрьму». Каждый «супермен» может действовать как в одиночку, так и в компании с другими. Если один «супермен» сможет поймать несколько «бандитов», он становится победителем в этой игре. «Бандиты» также могут использовать восточные единоборства. Если «бандиты» оказываются сильнее, то победителем становится кто-то из них. После этого игра продолжается, но игроки меняются ролями.

Особенно важно в этой игре не забывать держать себя в рамках дозволенного и не устраивать самой обыкновенной драки. Если игроки на самом деле не знают восточных единоборств, допустимо использовать их, что называется, «понарошку». Запрещается устраивать драку, и если кто-то нарушает это условие, он немедленно должен выйти из игры.

«Плохиш» и «Хорошиш»

Каждый ребенок обязательно хоть раз вел себя очень уж хорошо, и обязательно было такое, что он вел себя очень плохо. То же самое очень часто происходит и вокруг детей: взрослые ругаются, ссорятся, вредят друг другу. Эта игра поможет детям узнать, как все это выглядит со стороны, и учит их быть терпеливее к другим, умению правильно оценивать ситуацию.

Играющие делятся на пары. Ведущий пишет на карточках задания, а каждая пара поочередно их тянет. Затем пары выполняют полученное задание, стараясь как можно живописнее вжиться в роль. В помощь участники могут брать кого-либо из игроков другой пары. Победитель выбирается голосованием. Задания могут быть следующими:

1. Изобразить непослушного мальчика, который ссорится с мамой. Роль мамы и мальчика пара распределяет между собой самостоятельно. Причиной непослушания может служить отказ от манной каши, разбитое окно или отказ делать уборку в комнате.

2. Сыграть хорошего ученика и плохого, злого учителя, который, проверяя тетрадь, придирается к каждой букве.

Задача пары – показать, как хороший ученик постарается выйти из сложившейся ситуации.

3. Представить ссорящихся мужа и жену. Причина ссоры может быть следующей: позднее возвращение одного из них с работы, не готовый вовремя ужин, телевизор, не выключающийся с утра до ночи, или же день рождения, про который забыли. После миниатюры можно попросить остальных игроков объяснить, кто из данной пары являлся «хорошим», а кто «плохим» персонажем.

4. Проговорить диалог начальника и подчиненного. Начальник делает выговор о том, что подчиненный продал не тот продукт, продавец, в свою очередь, оправдывается. При этом основные черты характеров пара определяет самостоятельно. Остальные, как и в предыдущем варианте, угадывают, кто хороший, а кто плохой.

5. Изобразить пешехода, перебегающего дорогу на красный свет, и диалог между ним и шофером после этого. Затем попросите остальных объяснить, кто из них был плохим, а кто хорошим. При этом ведущий должен делать упор на то, что пешеход нарушил правила дорожного движения, но все равно продолжал ругаться и возмущаться.

«Грабители»

Все участники делятся на две команды. Первая команда – «грабители», вторая – «добропорядочные граждане». «Грабители» должны украсть какие-то предметы – кошельки, украшения, сувениры. Эти предметы предварительно нужно разложить в разных местах. Если игра проходит в комнате, предметы можно разложить на столе, на полках или в ящике стола. Если на улице – спрятать под камешки или в цветах.

Игра начинается по условному сигналу. «Добропорядочные граждане» занимаются своими делами, при этом им нужно внимательно следить за «грабителями». Как только кто-то из «грабителей» приготовится что-нибудь «украсть», кто-нибудь из «добропорядочных граждан» старается поймать его и взять в «плен».

Игра продолжается до тех пор, пока все «грабители» не окажутся «за решеткой». После этого игроки меняются ролями, «грабители» становятся «добропорядочными гражданами», а те, в свою очередь, – «грабителями».

В игре есть свои условия: «грабителей» можно ловить только в непосредственной близости к предмету, который он собирается «украсть». Если он успевает убежать, брать его в «плен» нельзя. Таким образом, «добропорядочным гражданам» нужно быть особенно внимательными при охране своего «богатства».

«Браконьеры»

В начале игры выбирается ведущий. Это – «лесник». Остальные игроки должны разделиться на две группы. Первая группа будет «дикими животными», а вторая – «браконьерами». «Дикие животные» спокойно гуляют по лесу, а «браконьеры» ловят их.

«Браконьер» может «убить» «животное», а может поймать его и «посадить в клетку». Если «животное убито», участник, исполняющий его роль, должен выйти из игры. Если «животное» «посажено в клетку», его еще можно «спасти». «Спасением» занимается «лесник». Он должен «ловить браконьеров».

Игра продолжается до тех пор, пока все «браконьеры» не будут обезврежены или не будут пойманы и «убиты» все «звери». В этом случае игру продолжают, когда игроки поменяются ролями. «Браконьеры» становятся «дикими животными», а те, в свою очередь, – «браконьерами». Снова из числа участников игры выбирается ведущий, исполняющий роль «лесника».

«Как ограбить банк»

Выбирается ведущий. Остальные участники делятся на две группы. Первая из них – «полицейские», а вторая – «бандиты». Эти предлагают различные способы, с помощью которых можно ограбить банк. «Полицейские» придумывают свои варианты, благодаря которым можно предотвратить это ограбление.

Ведущий внимательно следит за высказываниями участников. После этого он подводит итоги. Условие игры в том, что на каждый способ, предложенный «бандитами», «полицейские» должны придумать точный ответный ход. В этом случае «полицейские» получают очко. Если же «полицейские» не могут предотвратить какого-то способа ограбления, то «бандитам» засчитывается очко. В конце игры нужно подсчитать очки – побеждает та команда, которая набирает больше очков.

«Воины тьмы и света»

В начале игры определите территорию, на которой будет происходить «сражение». Выбирается ведущий, его задача – подвести итоги в конце игры, следить за выполнением правил игры. Все игроки делятся на две группы. Первая – «воины тьмы», а вторая – «воины света». Между ними происходят «сражения». Условие: «воины света» могут сражаться как днем, так и ночью. А «воины тьмы» могут сражаться только ночью.

Ведущий объявляет: «Ночь» (или «День»). Когда объявляется ночь, то на выбранную территорию выходят «воины тьмы». «Воины света» начинают их ловить. Например, если «воин света» догонит «воина тьмы», тот должен выйти из игры. Если несколько «воинов тьмы» догонят и поймают «воина света», значит он выходит из игры. Как только ведущий объявляет «День», «воинам тьмы» следует прятаться в собственную резиденцию. Если кто-то не успел спрятаться, он должен выйти из игры.

В конце ведущий подводит итоги. Он должен объективно оценить игру каждой команды, то есть активность и быстроту ребят. Побеждает команда, которая показала наибольшую активность и вела «военные действия» с неослабным азартом.

«Охранное агентство»

Все участники делятся на три группы. Первая – «бизнесмены», вторая – «охранники», третья – «бандиты». Каждый «бизнесмен» обращается в «охранное агентство» и нанимает себе «охранников».

После этого «бизнесмен» отправляется в командировку или начинает заниматься выполнением собственной работы. «Бандиты» нападают на «бизнесмена», требуют от него деньги. «Охранники» защищают «бизнесмена», иногда им приходится вступать в борьбу с «бандитами». Если «бандиты» оказываются сильнее, то «бизнесмену» придется отдавать им какой-то выкуп. Если «охранники» оказываются сильнее, то «бандитам» придется выходить из игры.

В конце подводятся итоги. Победителем может оказаться команда «бандитов» или команда «бизнесменов». Потом игроки меняются ролями, и игра продолжается.

«Племя дикарей»

Все участники делятся на две команды. Первая – это «дикари», вторая – «путешественники». Необходимо определить территорию, на которой состоится игра. Все «путешественники» спокойно располагаются на ней. «Дикари» в это время прячутся.

Играть лучше всего там, где много кустов, травы, например в небольшом лесочке или парке. Как только какой-нибудь «путешественник» уходит слишком далеко от своих товарищей, на него могут напасть «дикари». Он должен убегать от них. Если «дикари» догнали «путешественника», они могут «съесть» его или «взять в плен». «Съеденный» игрок выходит из игры.

«Взятых в плен» путешественников можно спасти. Для этого необходимо «напасть» на «дикарей» и устроить «сражение». «Убитые дикари» также выходят из действия. Игра продолжается до тех пор, пока все «путешественники» или все «дикари» не выйдут из игры. После этого игроки меняются ролями и игра продолжается.

«Монстры»

Все участники делятся на две группы. Первая – «монстры», вторая – «космонавты». Каждый «космонавт» должен исследовать новую территорию. Для этого он уходит от своих друзей и начинает действовать в одиночку. В это время на него нападают «монстры». Все «монстры» должны быть с завязанными глазами, поэтому «космонавт» может от них спрятаться. «Монстры» никогда не ходят в одиночку, они всегда охотятся сообща. Если они поймали кого-нибудь из «космонавтов», тот выходит из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока все «космонавты» не окажутся за пределами игрового поля. После этого игроки меняются ролями и игра продолжается.

«Водолазы и водяные»

Начинается игра с разделения ребят на две группы. Первая – «водолазы», вторая – «водяные». Далее определяется территория предстоящего действия. Она будет считаться «морем» или «океаном». Например, это может быть большая площадка.

«Водяные» живут в «море», они должны ловить «водолазов». Если «водяные» поймали «водолаза», тот выходит из игры. Но «водолазы» могут защищаться. У них есть оружие, значит они могут «убить» «водяного». «Убитый» «водяной» выходит из игры.

Таким образом игра продолжается до тех пор, пока участники какой-то одной команды не выйдут из игры в полном составе. После этого игроки меняются ролями, игра продолжается.

«Опасные игры»

Выбирается ведущий. Он должен внимательно наблюдать за ходом действия, чтобы подвести итоги в конце игры. Все остальные делятся на две группы. Первая состоит из «бандитов» и «грабителей», а вторая – из «добропорядочных граждан».

«Бандиты» предлагают различные ситуации, которые показывают, какие действия они могут совершить для собственного обогащения. Например, они могут ограбить банк, получить много денег путем мошенничества и т. д. «Добропорядочные граждане» приводят в ответ собственные возражения, объясняя, что «бандиты» подвергают себя различным опасностям.

Словом, задача «добропорядочных граждан» – доказать, насколько опасна жизнь «бандитов». Ведущий внимательно наблюдает за игрой, а каждая команда в итоге получает за свои высказывания определенное количество очков. В конце игры подводится общий итог. Побеждает та команда, которая набирает больше очков. Потом игроки меняются ролями, игра продолжается.

«Барышня и хулиганы»

Выбирается ведущий. Он наблюдает за ходом игры, за участниками, в конце подводит итоги. Все ребята делятся на две команды. Первая из них описывает различные ситуации, в которых рассказывается об опасностях, подстерегающих всех людей. Например, ночью, когда темно и нет на улицах прохожих, на молодую девушку, возвращающуюся домой, вдруг нападают хулиганы.

Вторая команда должна немедленно продолжить ситуацию таким образом, чтобы стало ясно – из любого, даже самого трудного и опасного положения есть выход. Например, они продолжают рассказ: «Вдруг девушка поднимает камень с земли и бросает в окно ближайшего дома. При этом она громко кричит: „Помогите! Пожар!“ Проснувшиеся люди немедленно высовываются в окно, начинается переполох. Хулиганы, испуганные неожиданным поворотом событий, убегают».

Участники первой команды могут предложить любую ситуацию.

Например, человек возвращается к себе домой и вдруг видит, что дверь его квартиры открыта. Он собирается войти туда, как вдруг слышит голоса, и понимает, что дома – грабители.

Члены второй команды немедленно предлагают выход: человек быстро бежит к соседям, просит вызвать милицию. А сам караулит грабителей возле подъезда. Когда они выходят, он ищет способы задержать их до приезда милиции. Для этого он быстро обращается к ним и предлагает купить «Гербалайф». Он представляется распространителем этого чудесного продукта и начинает энергично расхваливать свой товар. Ему следует быть настолько убедительным, чтобы грабители не могли от него отделаться. Действуя так, он успешно удерживает их возле дома до тех пор, пока не приезжает милиция.

Задача участников второй группы – придумать самые разные, иногда даже невероятные способы спасения от хулиганов и бандитов. Ведущий наблюдает за высказываниями каждого игрока. За каждый ответ команды получают определенное количество очков. В конце игры подводятся итоги. Побеждает команда, набравшая больше очков. После этого игроки меняются ролями, игра продолжается.

Глава 7. Профессиональные игры

«Эркюль Пуаро»

Безусловно, многим интересна работа сыщиков, особенно она привлекает мальчиков, поскольку сопряжена с различного рода опасностями и риском. Эта игра выявит, кто в компании может вполне претендовать на звание коллеги Эркюля Пуаро. Сначала из группы участников выбирается «аферист», в задачу которого и входит всячески запутать сыщиков.

На столе раскладываются различные предметы. Претенденты на «почетное звание» должны внимательно запомнить расположение последних. Затем они отворачиваются от стола или вообще выходят из комнаты, а «аферист» меняет расположение предметов, убирает один-два или добавляет новые. После этого остальные участники поворачиваются или возвращаются в комнату и стараются определить, что изменилось. Побеждает тот, кто назовет больше изменений, а еще лучше – если все.

Известно, что работа «сыщика» очень многогранна, поэтому можно предложить претендентам на «высокое звание» еще несколько заданий.

Для этого «аферист» предварительно заготавливает пять-шесть записок. Первая повествует о том, где спрятана вторая, поэтому сразу отдается остальным участникам. На второй написано место, где спрятана третья записка, и т. д. Все записки «аферист» прячет в соответствии с информацией, указанной в них же. В последнем письме можно указать, где лежат «украденные сокровища», которые могут представлять собой, к примеру, кулек с конфетами.

За каждую найденную записку участникам засчитывается заранее оговоренное количество очков. Когда «сокровища» будут обнаружены, подсчитываются результаты и определяется «лучший сыщик».

Для подтверждения квалификации ему можно предложить еще одно задание. В этом случае менее удачливые игроки переходят в разряд «аферистов» и во главе со своим предводителем прячут в комнате какой-либо предмет. Возвратившись, «сыщик» пытается отыскать спрятанное. «Аферисты» активно направляют его на «путь истинный». Они могут подсказывать: «Холодно, холоднее, теплее, горячо!», в зависимости от степени его удаления или приближения к спрятанному предмету. Если в течение трех-пяти минут «сыщику» удается найти интересующий его предмет, он в полной мере подтверждает свою квалификацию и считается не просто выдающимся «розыскником», а настоящим «Эркюлем Пуаро».

«Сказочники»

Самой интересной профессией дети нередко называют профессию сказочника. Можете дать им возможность попробовать себя на этом поприще, поиграв в «сказочников». Устройте конкурс-игру на самую лучшую сказку, причем роли в этой игре будут постоянно меняться: по очереди все участники становятся то «сказочником», то доверчивыми слушателями. Последние могут задавать «сказочнику» любой вопрос, возникающий у них по мере повествования. Выигрывает тот, кто расскажет самую веселую и необычную сказку, с подробностями и знанием дела ответив при этом на все каверзные вопросы слушателей.

А чтобы разнообразить игру, предварительно наметьте какую-нибудь определенную тему для сказочных историй. Так, например, вы можете предложить ребятам сочинить сказки про колобка, который вдруг обрел богатырскую силу и отправился в путешествие.

«Социологи»

Всем известно, что именно в социологии нередко для всевозможных исследований разрабатываются различные анкеты и тесты. Предложите своим друзьям или домашним самим побывать в роли социолога.

Итак, все участники делятся на две команды: одну составляют «социологи», а другую, соответственно, «обследуемые». Первая команда за пять минут должна придумать смешные тесты и анкеты, а потом испробовать их на ребятах из другой команды.

Но им следует не просто зачитать свои вопросы и выслушать ответы, а еще и убедить «испытуемых» в важности предстоящего «тестирования». «Социологи» могут предложить «опрашиваемым», к примеру, следующий тест.

Какой ты друг?

1. Ты на последние деньги купил шоколадку, развернул ее и хотел уже было откусить от нее кусочек, когда на горизонте вдруг появился одноклассник. Что ты будешь делать?

а) честно поделюсь с одноклассником;

б) постараюсь, пока он не подошел, откусить большую часть шоколадки, а уже оставшийся кусочек честно разделю между нами;

в) спрячу шоколадку в карман и в течение всего разговора с одноклассником буду переживать, как бы она не растаяла.

2. Тебе и твоему другу выпало дежурство именно в тот день, когда тебе обязательно нужно быть дома пораньше. Как ты себя поведешь в этой ситуации?

а) поменяюсь с кем-нибудь дежурством или постараюсь выполнить свою часть уборки побыстрее;

б) предложу другу бросить жребий на то, кто будет убираться, и постараюсь сделать так, чтобы дежурство досталось ему;

в) скажу, что у меня поднялась температура – и на ближайшие семнадцать месяцев врач строго запретил мне любые физические нагрузки.

3. На перемене ты заметил, что твой друг сегодня не выучил домашнего задания, однако на уроке его вызвали к доске. Что ты будешь делать?

а) изображу сердечный приступ, чтобы отвлечь внимание преподавательницы от урока, и таким образом вызволю друга из беды;

б) стану активно подсказывать дружку с места;

в) позлорадствую мысленно, поскольку вчера в подобной ситуации оказался я, а друг мне ничем не попытался помочь.

Оцениваются результаты следующим образом. За каждый ответ под буквой а засчитывается 1 очко, под буквой б – 2 очка, под буквой в – 3 очка.

3—4 очка. Ты верный и преданный друг, который ради счастья своего приятеля способен даже пожертвовать своим здоровьем. Нередко это сильно вредит тебе самому, поскольку в итоге твои друзья не прочь воспользоваться твоей доверчивостью.

4—7 очков. Ты в общем-то неплохой друг. Заботясь о своих друзьях, ты вместе с тем не забываешь и о себе, что позволяет тебе в любой ситуации быть на высоте. Иногда ты подвержен приступам жадности, хотя это, как правило, быстро-быстро проходит, поэтому особо друзей от тебя не отталкивает.

7 и более очков. У тебя мало друзей, поскольку во всем ты в первую очередь ищешь выгоду для себя. Возможно, ты еще можешь измениться, если постараешься побольше внимания уделять приятелям.

Когда испытуемые ответят на все вопросы, «социологи» должны сделать из этого какой-то шуточный вывод. Далее «опрашиваемые» и «социологи» меняются ролями.

«Астрологи»

Астрологией интересуются с самого раннего детства многие люди. Предложите детям попробовать себя в роли составителей гороскопов. Пусть они потренируют воображение, попробуют добиться убедительности своих высказываний.

Объясните ребятам, что здесь не идет речи о достоверности суждений: наоборот, чем смешнее и необычнее предсказания, тем веселее и увлекательнее пройдет ваша игра.

Сначала разбейте ребят на две команды: «астрологов» и «посетителей». «Астрологам» придется нарисовать «звездное небо», а затем по «движению» той или иной звезды они и должны составить гороскоп на ближайшее время для каждого из «посетителей», причем будет интереснее, если «астрологи» будут руководствоваться и какими-либо личными качествами клиентов. Кроме того, предсказатели должны подробно отвечать на все вопросы «посетителей» и давать свои рекомендации по поводу их поведения в ожидаемых ситуациях.

Когда «астрологи» зачитают гороскопы на всех, команды меняются ролями. Играть можно до тех пор, пока ребятам не надоест. Победителем считается самый убедительный и находчивый «астролог».

«Научные работники»

Предложите детям побывать в роли ученого. Эти умные, самоотверженные люди нередко принимают участие в различных научных конференциях, где не только рассуждают на разные темы, но и доказывают собственные гипотезы, обнародуя те или иные открытия.

Итак, для проведения этой игры вам необходимо выбрать «академиков», которые по совместительству будут выполнять функции независимого жюри. Они раздают задания, а впоследствии подводят результаты. Все остальные на какое-то время превращаются в «ученых» и в течение пяти-десяти минут пишут доклад на одну из представленных тем.

Вы можете воспользоваться темами, изложенными в нашей методике, или придумать свои. В игре требуется соблюдать одно условие: доклады должны существенно отличаться от тех, которые обсуждаются на научных конференциях, словом – они должны быть смешными:

– «Ты не реви, ведь я тебя смешу».

– «Я пришел к тебе с приветом».

– «Как хочется иногда сказать – отвяжись, да некому».

– «Сила есть – ум уже не потребуется».

– «Рожденный летать – и ползать сможет».

«Ученый», представивший на суд жюри и зрителей самый оригинальный и смешной доклад, считается победителем. Ему даже присваивается звание «профессора».

«Менеджеры по производству товара»

Всем известно: если бизнесмен намерен удержать свою компанию «на плаву», то есть на рынке, ему необходимо постоянно изобретать и пускать в производство новые виды товара. Объяснив такую ситуацию детям, предложите им на время включиться в «деловые отношения».

Сначала выберите независимое жюри, далее разделите участников на две команды. В каждой группе в свою очередь заранее определите, кто будет «изобретателем», кто «производителем», а кто «рекламным агентом». Суть игры заключается в следующем: «изобретатель» придумывает, как сделать какой-либо полезный предмет, и дает ему свое название; «производители» из подручных средств изготавливают этот предмет, а «рекламный агент» в шуточной форме должен разрекламировать новое изобретение. На эти операции командам дается не более 10 минут. Далее они представляют свою продукцию на суд жюри.

Так, например, «изобретатель» придумывает суперновое устройство для уборки квартиры и называет его, допустим, «Барбос»; «производители» пытаются воплотить мечты «изобретателя» в жизнь. Они могут к обычному венику привязать совок, сверху укрепить тряпку для пыли и т. д. Все зависит от их фантазии и воображения. «Рекламному агенту» предстоит составить «рекламный проспект» на данный «товар», в котором можете перечислить все его достоинства и недостатки. Вот схема такого «проспекта».

Если свет вам отключили,
А в квартире кавардак,
И избавиться от пыли
Вы не можете никак —
Вы электриков не ждите,
В нашу фирму поспешите:
Вам не нужен пылесос,
Если в доме есть «Барбос».

Побеждает «компания», представившая самое оригинальное изобретение. При оценке должна учитываться работа представителей всех «специальностей», поэтому можно дополнительно выбрать самого лучшего «изобретателя», «производителя» или «рекламного агента».

«Сценаристы»

Известно, что сценаристам нередко приходится практически заново перерабатывать произведение того или иного писателя, чтобы его можно было сыграть на сцене. В такой ситуации заключена хорошая возможность для развития творческого потенциала детей.

Предложите, например, ребятишкам поиграть в следующую игру. Разделите их на две команды. Одна будет представлять собой «сценаристов», задача которых сводится к тому, чтобы смешно пересказать отрывок какого-нибудь известного фильма или произведения, а дело остальных участников – артистов – быстро понять, о чем идет речь, и, не произнося названия данного произведения, представить в ролях какую-нибудь другую сценку из этого же «опуса». Задача игроков – правильно понять друг друга, хотя чем больше будет несовпадений, тем веселее окажется игра.

Для примера можно вспомнить сказку про семерых козлят. Ее можно пересказать так: «Одна бедная мать в надежде прокормить своих многочисленных детей вынуждена была на целый день оставлять их дома одних и отправляться на поиски молока. Об этом случайно узнал один нелицеприятный субъект волчьей национальности, который решил воспользоваться ситуацией», и т. д. Артисты, соответственно, должны быстро разбиться на роли и, к примеру, показать, как волк врывается в дом к козлятам.

«Косметический салон»

Многим детям интересно хотя бы разочек побывать «парикмахерами», тем более, что приобретенные в игре навыки могут пригодиться и в реальной жизни. Сначала разделите ребятишек на две равные команды. Одна будет представлять «парикмахеров» – отличных «специалистов» своего дела, а другая – «посетителей». Безусловно, в последней команде должны собраться сильные духом личности, которые не дадут окружающим повода волноваться из-за клиентов истерических криков в связи с новообретенным обликом.

Следует заранее оговорить некоторые правила. «Парикмахеры» должны состязаться в создании причесок, а не стрижек, поэтому ножницы в этой игре не должны использоваться. Для украшения причесок можно брать любые, возможно, на первый взгляд совсем неподходящие предметы. Разрешается также пользоваться гелями и лаками для волос.

Через 5—10 минут подводятся итоги, причем лучшего «парикмахера» выбирают «посетители». Далее «посетители» и представители данной специальности меняются ролями. В конце можно устроить конкурс между двумя лучшими «парикмахерами» и выбрать победителя из них.

Можно предварительно оговорить, в каком именно стиле требуется создавать прически: в классическом, авангардном, хипповом или вообще фантастическом – все зависит от фантазии.

Подобным образом строится игра в «визажистов», которые свои шедевры будут создавать не на волосах, а на лице. Можно провести конкурс под названием «Мой идеал». Так, например, сначала конкурсанты создадут образ идеальной, по их мнению, девушки, сделав ей прическу и макияж. Далее все вместе определяют лучшее творение.

«Биржа труда»

В наше время очень многие предпочитают искать новую работу, прибегая к услугам биржи труда. Попробуйте предложить детям представить себя в подобной ситуации, то есть поиграть в игру под названием «биржа труда».

Сначала играющие должны выбрать «консультанта», который и начнет оповещать «потенциальных работников» о той или иной вакансии. Конечно же, предварительно их необходимо придумать, и лучше, если «консультант» пофантазирует и представит какие-нибудь смешные, нереальные специальности. Так, например, он может на конкурсной основе набирать лучших «укротителей домоуправительниц» или «поедателей пирожков».

Задача остальных игроков – придумать смешное резюме, то есть записать, где и когда ему приходилось выполнять подобную работу, какое учебное заведение он окончил и почему стремится попасть именно в эту фирму. Резюме, к примеру, может быть таким:

«Я, Пончиков Петя, в 1998 году с отличием закончил в Кембриджском университете факультет по потреблению несъедобных продуктов. После этого приехал в Россию и устроился дегустатором в столовой города Заревуево, где и заработал себе несколько профессиональных заболеваний, в частности гастрит, поскольку даже мой натренированный желудок не вынес подобных издевательств. Хотел бы улучшить условия труда, поэтому претендую на должность поедателя пирожков. Честен, целеустремлен, добросовестно отношусь к обязанностям, не оставляю после себя ни крошки».

Далее каждый «работник» проходит собеседование, на котором «консультант» может задать ему, к примеру, следующие вопросы:

1. Сколько пирожков вы можете съесть за один раз, за один присест?

2. Какие пирожки вы предпочитаете, если нет больше ничего съестного?

3. Заинтересованы ли вы в карьерном росте и кем видите себя через несколько лет: поедателем котлет, пирогов или тортов?

В таком роде и составьте несколько анкет на разные темы.

Когда все желающие получить данное место представятся и пройдут собеседование, «консультант» выбирает самую, по его мнению, лучшую кандидатуру. Последняя и становится «консультантом», который предлагает нанимающимся на работу новую вакансию. Чем смешнее будут вопросы и остроумнее

ответы, тем интереснее и увлекательнее окажется игра.

На собеседовании «консультант» даже вправе дать претендентам на то или иное место различные задания. Так, например, желающим получить должность «танцующего лебедя» в витрине магазина можно предложить станцевать партию из балета «Лебединое озеро» на небольшом листочке бумаги, а претендентам на должность «костюмера в курятнике» – придумать какой-нибудь экстравагантный наряд для несушки.

В этой игре нет победителей, поскольку наверняка каждый из ребятишек побывает в большинстве ролей. Время игры и число игроков не ограничены.

«Спасатели»

Эта специальность становится все популярнее. Это и не удивительно, ведь представители данной почетной профессии помогают людям справиться с той или иной сложной ситуацией.

Для проведения игры нужно выбрать независимое жюри и разделиться на две команды – «спасателей» и людей, которых нужно спасать. Далее «спасателям» предлагается несколько ситуаций, в которых они должны проявить всю свою смекалку.

Допустим, несколько «дачников» попали в наводнение, и их нужно переправить на сухое место через неглубокую лужу. «Спасатели» должны придумать наиболее оригинальный способ переправки пострадавших. Они могут перенести их на руках или же для этих целей использовать любые подручные средства.

Можно придумать еще несколько критических ситуаций, в которых «спасатели» могли бы проявить себя в полной мере, здесь все зависит от воображения и фантазии играющих. Главное – «спасатели» должны справиться с проблемой весело и с выдумкой. В конце игры жюри определяет самого профессионального «спасателя».

Театральные «капустники»

Каждый человек хоть раз бывал на театральном «капустнике» или хотя бы видел его по телевизору. Здесь, как правило, царит атмосфера непринужденности и веселья. Предложите своим детям самим побывать в качестве гостей на подобном мероприятии.

Для проведения этой игры ребятишек нужно разделить на две команды. Каждая из них выбирает отрывок какого-нибудь литературного произведения или песни и поочередно разыгрывает его, а команда противников должна отгадать, что за сюжет представлен на зрительское обозрение. К примеру, всегда пользуются успехом отрывки следующего типа:

Говорила мама мне про любовь обманную,
Да напрасно тратила слова.
Я ее не слушала, затыкала уши я,
Ах, мама, мама, как же ты была права.

* * *

Я к Вам пишу – чего же боле?
Что я могу еще сказать?
Теперь, я знаю, в вашей воле
Меня презреньем наказать.

* * *

Можно усложнить игру, сделать ее еще увлекательнее, если вы заранее определите жанр, в котором будут разыгрываться представления. Так, это могут быть «опера», «балет», «драма», «комедия», «трагедия», «детектив», «триллер» и т. д.

«Круговая порука»

Известно, что в условиях рынка нередко успех того или иного предприятия зависит прежде всего от того, как человек может работать в команде. Именно на этом принципе и построена следующая игра.

Сначала играющим необходимо выбрать «коммерческого директора», который по совместительству будет выполнять задачи независимого жюри. Далее все участники должны разделиться на тройки и выбрать командира группы, его помощника и определить звено, которое будет им мешать. Затем ребята встают спинами друг к другу и в локтях зацепляются руками. Задача группы: оставаясь в таком положении, выполнить задания, которые будет давать «коммерческий директор». Например, построить из кубиков дом или разложить картинки в определенном порядке.

Безусловно, каждый представитель группы должен в точности соответствовать своей роли: командир задавать тон движению и стараться справиться с заданием, помощник ему помогать, а обуза, как и намечено, мешать. Выполнив задание, участники троек меняются ролями и приступают к другому. Теперь, к примеру, роль обузы играет помощник, капитана – обуза, а помощника – капитан. «Коммерческий директор» внимательно наблюдает за действиями всех звеньев и выбирает игрока, который интереснее и с выдумкой справлялся со своей ролью. В дальнейшем именно этот игрок становится новым «коммерческим директором».

«Швейная мастерская»

Возможно, кому-то интересно попробовать себя в образе портного, тем более что инструменты у них будут не совсем обычными. Для начала играющие должны выбрать «клиента», который впоследствии и оценит мастерство портных.

Игроки делятся на две команды. В каждой из них назначается свой «портной». Задача «портных» – как можно быстрее «пришить» всех участников своей команды друг к другу. Однако, как уже упоминалось ранее, инструменты будут довольно своеобразные: пришивать нужно не иголкой, а… ложкой, к которой привязывается длинная нитка или веревка. «Портные» продевают нитку через ремешок, лямку, петельку или еще что-то подобное в одежде ребят из своей команды.

Выигрывает тот «портной», который качественнее и быстрее справится со своим заданием. В следующий раз именно этот игрок становится «клиентом» и оценивает работу других «портных». Время игры не ограничено.

«Баба Яга»

Как ни удивительно, но функции этой дамы в каждой сказке легко можно назвать профессиональными. Она просто обязана не только накормить и напоить Иванушку, истопить ему печь, но и сносно летать на метле. Предложите своим детям хотя бы раз побывать в ее нелегкой роли.

Для начала предстоит выбрать «Кощея» или «Горыныча», который и станет оценивать работу «Яги». Оставшиеся игроки должны разделиться на две команды. Каждой из них вручается по одной метле, используя которую в качестве транспортного средства, нужно добраться до какой-то определенной цели.

Чтобы сделать задание более сложным, можно на пути расставить несколько городков. Игроки должны постараться не свалить их во время преодоления дистанции. Тот, кто справится с задачей быстрее и качественнее других, возводится в ранг самой быстрой «Бабы Яги». Впоследствии она может выступать в роли Кощея или Горыныча.

Пародисты

Всем известно, что работа у пародистов не из легких. Им нужно не только подметить характерные черточки каждого человека, но и постараться их весело и необидно изобразить. Конечно же, прежде чем пародировать кого-либо, надо много тренироваться.

Сначала из желающих принять участие в этой игре следует выбрать ведущего. Остальные будут «пародистами». Ребята образуют полукруг, один из «пародистов» встает перед ними. Далее по сюжету ведущий выполняет какие-нибудь движения, а «пародист» должен их повторить, причем сделать это так, чтобы остальным было смешно, но не искажая действий пародируемого до неузнаваемости.

Ведущий может делать что угодно: поднимать и опускать руки, приседать, топтаться на месте, прыгать, танцевать или исполнять любые другие, более изощренные движения. Тот «пародист», который чересчур сильно исказит жесты ведущего, должен будет сменить его. Если провинившихся много, значит ведущий сам выбирает себе замену. Время игры не ограничено, она может длиться до тех пор, пока участники не потеряют к ней интерес. Звание «заслуженного пародиста» присваивается тому, кто ни разу не попал в ведущие.

«Тягач»

В детстве многим интересна профессия строителя, включающая в себя множество различных специальностей. Возможно, вашим детям интересно будет поиграть в игру, которая поможет поближе познакомиться с представителями этого замечательного сообщества.

Для проведения этой игры вам нужно провести две черты на расстоянии примерно полуметра друг от друга, разделиться на две команды и выбрать двух самых сильных игроков. Одна из команд будет выполнять роль «тягача», другая «груза», а самые сильные игроки станут «тросом». Задача «тягача» – сдвинуть «груз» с места и перетянуть его на свою сторону. «Груз» при этом должен всеми силами сопротивляться. Задача «троса» – выдержать двойную нагрузку.

Ребята выстраиваются следующим образом: два игрока, исполняющих роль «троса», берутся за руки, игроки, представляющие «тягач», выстраиваются «паровозиком» друг за другом, причем каждый игрок держит впереди стоящего за талию с одной стороны «троса», а «груз» – подобным же образом с другой стороны «троса».

Далее каждый должен делать свое дело: «тягач» тянет

«груз» на себя, «груз» сопротивляется, а «тросу» предстоит выдерживать нагрузку. Побеждает та команда, которая сумеет успешнее справиться со своей задачей. Затем игру можно повторить, предварительно поменявшись ролями.

«Паровозик»

Эта игра интересна как взрослым, так и детям. Сначала выбирают ведущего. Затем определяют дистанцию для «паровозиков» и создают различные препятствия из перевернутых стульев, городков, кеглей. Далее определяют, кто станет «руководить» «железной дорогой», а руководители в свою очередь должны оценивать мастерство «машиниста».

Ребята разделяются на две команды. В каждой из них игроки должны выбрать «машиниста» «паровозика», остальные становятся «вагонами». «Машинисты» встают впереди, а («вагончики») участники выстраиваются за ними в цепочку, взяв друг друга за талию. По сигналу ведущего «паровозики» должны двинуться в путь, причем «машинисту» надо выбрать такую скорость, чтобы одновременно и преодолеть все препятствия, не потеряв ни одного «вагончика», и перегнать соперничающий с ним «состав».

Побеждает «машинист», сумевший успешнее провести свой «паровозик» по сложной дистанции. Он впоследствии и становится ведущим. Продолжительность игры и число игроков не ограничиваются.

«Изобретатели»

Практически каждый человек с детства так или иначе уже выступал в роли изобретателя. Вы можете предложить детям посостязаться в этом увлекательном занятии.

Для этого играющим необходимо разделиться на пары. Один будет «изобретателем», а другой – «гениальным изобретением». В начале игры также обязательно нужно выбрать «заказчика», то есть того, кто будет оценивать результаты и выбирать самое оригинальное «изобретение».

Примерно за пять минут «изобретатель» должен придумать и назвать свое «изобретение», определить, как оно будет работать и какие функции выполнять. «Творение» гениальных рук должно в точности изобразить все то, что скажет «изобретатель».

Можно разнообразить игру, если разрешить ее участникам использовать различные предметы, например газету, карандаш или швабру, чтобы «изобретение» стало еще более «гениальным». Далее все «изобретатели» выставляют на общее обозрение свои «гениальные детища», а «заказчик» оценивает самое из них оригинальное и самого речистого создателя. В дальнейшем именно победитель может выступить в качестве «заказчика». Время игры не ограничено.

«Электрики»

Всем известно, что работа электриков нередко сопряжена с определенным риском, особенно если связана с токами и приборами высокого напряжения.

Вам необходимо сначала выбрать «электрика». Остальные, а их может быть от трех до десяти человек, будут этакими своеобразными «проводами». Они должны встать в круг, взяться за руки и как можно сильнее «запутаться», не разрывая рук. Далее наступает время «электрика», который должен распутать «провода», чтобы система заработала. Ни в коем случае игроки не должны расцеплять рук.

Для усложнения этой игры можно по некоторым «проводкам» пустить ток высокого напряжения. А именно – заранее договориться, что при работе электрик не должен дотрагиваться до некоторых «проводков», иначе он просто выйдет из игры. Время забавы не ограничивается.

«Каменщики»

Всем известно, что ни одно строительство не обходится без каменщиков, и от их умения нередко зависит главное – насколько долго простоит то или иное сооружение.

Игрокам необходимо сначала выбрать «прораба», который будет подавать соответствующие команды, а также оценивать работу «каменщиков». Остальные должны разделиться на команды; кстати, их количество не ограничено. «Каменщики» каждой команды выстраиваются в цепочки. Первым «каменщикам» каждой цепочки выдается по мячу, который будет имитировать строительный материал.

Задача игроков состоит в следующем: по команде «прораба» «каменщики» должны передавать мяч друг другу, при этом получивший мяч обегает команду и становится впереди цепочки. Это задание выполняется до тех пор, пока игроки вновь не окажутся на своих местах.

Так, по желанию «прораба», строительный материал может передаваться через голову, сбоку, катиться по земле между ног участников и т. д. – все зависит от фантазии «прораба». Побеждает команда, которая быстрее и точнее справится с заданием. Ей присуждается почетное звание самых лучших «каменщиков».

«На рыбалке»

Рыбной ловлей мальчики зачастую интересуются больше, нежели девочки, однако эта игра наверняка будет интересна как тем, так и другим.

Вам в первую очередь надо выбрать двух ведущих – на роль «рыбаков». Остальные участники игры – «рыбки». «Рыбаки» должны ловить «рыбок», взявшись за руки. «Рыбка» считается пойманной только в том случае, если «рыбакам» удается окружить ее, сомкнув вокруг нее руки.

Те «рыбки», которые угодили в сети, присоединяются к «рыбакам». Другими словами, число «рыбаков» растет, и таким образом постепенно получается целый «невод». Теперь «рыбок» вылавливают этим «неводом». Два последних непойманных игрока считаются победителями. Если игра повторяется, они начнут ее в роли «рыбаков». Время игры и число игроков не ограничены.

«Суфлеры»

Некоторые считают, что суфлерская профессия – одна из самых важных в театре, ведь именно эти люди призваны помочь артисту во время представления или спектакля в случае, если произойдет непредвиденное, и актер забудет текст.

Для этой игры участники разделяются на две команды. Одна изображает представителей этой профессии, то есть «суфлеров», а другая – «артистов». Все игроки садятся в круг. «Суфлер» бросает мяч одному из ребят, играющих роль «артистов», и произносит половину какого-нибудь слова. Поймавший должен сказать вторую половину слова. Отвечать нужно быстро, на размышление дается не больше трех секунд. Допустившие ошибку или чересчур задержавшиеся с ответом выбывают из игры.

Выигрывает самый находчивый «артист»; далее команды меняются ролями, и уже бывшие «суфлеры» выступают как «артисты». Существует еще один вариант игры, когда сначала выбирается один «суфлер». Он произносит начало какого-нибудь слова, а остальные игроки по кругу добавляют его недостающую часть. Например, «суфлер» говорит: «Мини…», а «актеры» должны продолжить, к примеру: мини-платье, мини-маркет и т. д. Тот, кто затрудняется назвать вторую половину слова, становится «суфлером». Победителем становится игрок, который ни разу не побывает в роли «суфлера».

«Экстрасенс»

В настоящее время пользуется популярностью профессия экстрасенса, представители которой нередко обладают какой-либо сверхъестественной чувствительностью, особыми способностями. Вы можете предложить своим детям попытаться выявить их у себя.

Для проведения игры выбирают «экстрасенса», остальные игроки встают полукругом около него. Он поворачивается спиной к играющим и закрывает глаза. Один из игроков должен подойти к нему, дотронуться до него рукой и быстро занять свое место. «Экстрасенсу» предстоит отгадать, кто до него дотрагивался.

Безусловно, во время игры надо соблюдать полную тишину, чтобы «экстрасенс» мог определить игрока по звуку шагов. Время игры не ограничено.

«Проверка документов»

Все знают, что нередко представителям правоохранительных органов приходится заниматься проверкой документов. Предложите своим детям поиграть в подобную игру, чтобы они смогли вжиться в определенную ситуацию и почувствовать себя либо представителем правоохранительных органов, либо гражданином, у которого проверяют документы.

Сначала необходимо выбрать, кто исполнит роль милиционера, и договориться о пределах игровой площадки. Остальные игроки будут «гражданами». Далее все «граждане» становятся в шеренгу. «Милиционер» с закрытыми глазами стоит к ним спиной на расстоянии примерно 5 м. Он должен громко сказать: «Проверка документов!» и назвать, какой именно документ должен представить каждый «гражданин».

Следует отметить, что в качестве документов в этой игре используются различные предметы одежды или обуви (шарф, шапка, брюки, ботинки и прочее). После этого «милиционер» поворачивается лицом к «гражданам».

Задача «граждан» – услышав название, сразу же ухватиться за этот предмет одежды. Те, у кого в одежде нужного предмета не оказалось, автоматически становятся «преступниками» – и вынуждены спасаться бегством. «Милиционер» бросается вдогонку; тот, кого он догонит, меняется с «милиционером» местами.

В начале игры требуется также оговорить правило, что во время действия нельзя выбегать за установленные площадкой границы. Нарушители выбывают из игры. Время игры и количество игроков не ограничены. Победителем считается тот, кто ни разу не окажется «милиционером».

«Тореадоры»

Наверняка все слышали об этой опасной профессии. Она привлекает немало людей. Думаем, с интересом воспримут ее и дети разного возраста – от самых маленьких до подростков.

Участвовать в этой игре могут не более 12 человек. Кроме того, ребята должны обладать довольно крепким телосложением, быть сильными. Все участники разделяются на две команды, соответствующие друг другу как по численности, так и по физической силе игроков. Далее нужно распределить роли: одна из команд будет «быками», другая – «тореадорами».

В команде «быков» нужно выбрать самого сильного участника, который должен встать впереди у самой стены и опереться на нее руками, согнувшись и опустив голову. Следующий «бык» становится за первым, обхватив его за пояс руками, за ним – третий, потом четвертый и т. д. Конечно же, игроки должны держаться друг за друга как можно крепче. Другими словами, ребята создают таким образом подобие туловища «быка».

Задача «тореадоров» состоит в том, чтобы по очереди разбегаться и запрыгивать на спину «быка». Кроме того, им нужно не просто оказаться верхом на «быке», но и постараться оказаться как можно дальше впереди. Это необходимо для того, чтобы и другим «тореадорам» оставалось местечко. Тот, кто уже оказался на «быке», не должен как-либо продвигаться по его спине, держась за нее руками. Если «тореадоры» нарушат условия игры, они автоматически становятся «быками», не дожидаясь окончания игры.

«Тореадоры» должны продержаться на «быке» не менее 10 секунд. Кстати, это будет не так уж и легко, как может показаться на первый взгляд: все дело в том, что «оседланному» «быку» разрешается выполнять любые телодвижения и скачки в стремлении скинуть сидящих на нем «тореадоров».

Далее участники команд меняются местами, чтобы каждый из играющих смог побывать как в роли «тореадора», так и «быка». Время игры определяют сами ребята. В ней не существует победителей и побежденных, однако это не мешает ей быть захватывающей и увлекательной.

«Непостоянство музы»

Как правило, при создании различных произведений у авторов нередко возникают всяческие сомнения и сложности. Нередко специалист не может ничего создать только потому, что его уже какое-то время не посещает так называемая «муза», которой приписывается умение помогать творцу в создании его творений. Данная игра построена именно на метаниях того или иного творческого человека.

Сначала участникам игры необходимо выбрать независимое жюри, которому предстоит оценивать результаты. Затем каждый из ребят должен выбрать себе роль, а также правдоподобно изобразить муки творчества:

– писателя;
– скульптора;
– композитора;
– поэта;
– музыканта;
– художника.

Игру можно существенно усложнить, если муки творчества будут испытывать представители других специальностей, например:

– парикмахера, обслуживающего будущих солдат перед призывом;

– кондитера, создающего торт ко дню рождения своего заклятого врага;

– авторемонтника, который чинит автомобиль;
– уборщицу, моющую лестницу;
– швею ателье, работающую над новым платьем;
– контролера троллейбуса, проверяющего билетики;
– постового, регулирующего движение на перекрестке.

Победителем считается тот, кто успешнее справится с заданием и сможет убедить зрителей в том, что действительно испытывает невообразимые муки творчества.

«Телохранитель»

Работа у телохранителя трудна и опасна, однако она очень важна, особенно для того, кого он охраняет. Вы можете предложить своим детям побывать «телохранителями», организовав соответствующую игру.

Сначала необходимо выбрать «телохранителя» и «преступника». Остальные участники становятся теми, кого «охранник» обязан защитить. Они должны выстроиться за ним в затылок по одному и крепко взять друг друга за талию. Задача «преступника» – прикоснуться к последнему в цепочке. «Охранник», разведя руки в стороны, защищает своих «работодателей». Если «преступник» успешно справится со своей задачей, то первый в цепочке получает роль «преступника», а тот становится «охранником».

В этой игре нет победителей и побежденных, однако это не мешает ей быть увлекательной и захватывающей. Время игры не ограничено, о ее продолжении участники договариваются перед началом.

«Ночные сторожа»

Предварительно выбираются двое ведущих – «сторожей», им завязывают глаза. «Сторожа» с завязанными глазами встают друг против друга, взявшись за руки, на расстоянии примерно одного шага. Остальные желающие повеселиться будут играть роль «лазутчиков». Задача последних – по очереди неслышно пройти между «сторожами», но при этом проходить сбоку не разрешается. «Сторожа» должны как можно тщательнее охранять свои «ворота». И если один из «лазутчиков» коснется «сторожа», последний меняется с ним ролями.

Играть можно до тех пор, пока не надоест. Количество игроков также не ограничено. Победителем считается тот, кто ни разу не побывает в «сторожах».

«На охоте»

Перед началом игры ребята размечают небольшую площадку в форме круга. В качестве ориентира можно воспользоваться обыкновенными камешками. Далее все желающие участвовать в забаве должны разделиться на две команды. Одна выполняет роль «охотников», а другая – «уток». Так, внутри круга располагаются «утки», за его пределами – «охотники». В руках одного из «охотников» должен быть мячик.

Задача «охотников» состоит в том, чтобы задеть «утку» мячом. При этом «охотникам» разрешается перебрасывать друг другу мяч, поджидая удобного момента. Игра продолжается до тех пор, пока не будут осалены все «утки», после этого участники меняются местами.

Время игры и количество игроков не ограничены. Побеждает команда, которая быстрее справится с задачей, будучи «охотниками».

«Няня»

Профессия няни не так проста, как может показаться на первый взгляд. Ведь у нее столько хлопот – нужно накормить, развлечь, укачать малыша, а также в случае «детской неожиданности» поменять ему пеленки. Именно в последнем занятии вы можете потренировать своих детей, предложив им поиграть в эту игру. Здесь каждый может ощутить себя на время и младенцем, и няней.

Сначала выберите независимое жюри и разбейтесь на пары. В каждой паре ребята должны распределиться по ролям – на «няню» и «младенца». Итак, суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее, а главное – качественнее запеленать так называемого «младенца».

Для игры потребуется определенный инвентарь – «пеленка», в качестве последней можно взять обычную простыню. Победителем считается тот, кто быстрее справится с поставленной задачей. Эту игру можно существенно усложнить, если вместо простыни взять несколько рулонов обычной туалетной бумаги. Вот где «няням» придется изрядно попотеть, прежде чем они справятся с возложенными на них заботами. Победившая пара становится независимым жюри, а остальные участники меняются ролями. Время игры и число игроков не ограничены.

«Герольдмейстер»

Герольдмейстер – это человек, который создает гербы тех или иных городов или государств. Раньше многие знатные, богатые или известные своими талантами семейства обязательно имели свои родовые гербы. Предложите детям попробовать себя в этом деле – придумать и нарисовать семейную эмблему, так называемый герб семьи.

Сначала необходимо выбрать «заказчиков», то есть людей, которые будут оценивать ваши творения. Все остальные играют роль «герольдмейстеров». Последние должны отразить в своем гербе наиболее характерные черты, присущие семейству. Можно рисовать герб только одной семьи, у которой данная компания находится в гостях, а можно разнообразить конкурс, когда каждый «герольдмейстер» рисует герб своей семьи. Победителем в этой игре считается создатель самого лучшего изображения.

«Карикатуристы»

Как известно, представители данной профессии – народ веселый, они внимательно наблюдают за всем происходящим, а затем в виде смешных рисунков выносят свое творчество на суд зрителей. Предложите детям попробовать себя в этой роли.

Для проведения игры выберите независимое жюри и разделитесь на пары. В каждой паре определите «карикатуриста» и «объект» для его дружеского шаржа. Задача первых – нарисовать дружеские карикатуры на свою пару. Самое главное, чтобы было смешно и не обидно. «Карикатуристы» должны подметить и выделить характерные черты «объекта». Но имейте в виду: чтобы достичь такого результата, можно и не быть профессиональным художником.

О времени проведения конкурса договаривайтесь заранее. Когда работы будут закончены, игроки в парах меняются ролями и вновь рисуют карикатуры. По окончании работы «карикатуристов» независимое жюри подводит итоги. Побеждает самый внимательный и искусный «карикатурист». В дальнейшем вы можете устроить настоящую выставку карикатур.

«Биологи»

Биологи, как известно изучают живую природу, которая находится вокруг нас. Они должны прекрасно знать и разбираться в растениях и животных. Чтобы заинтересовать детей в этой специальности, предложите им познакомиться с нашей флорой и фауной через игру.

В ней может участвовать любое число игроков. Сначала необходимо выбрать ведущего – «профессора», остальным присваивается звание рядовых «биологов». «Профессор» встает в центр, а «биологи» образуют вокруг него плотный круг. В руках у «профессора» должен быть мяч, который он бросает кому-нибудь из «биологов», называя одну из природных стихий: землю, воздух, воду или огонь.

Если «профессор» произнес слово «вода», «биолог», поймавший мяч, должен быстро назвать какую-нибудь рыбу или морское животное. При слове «земля» игроки должны назвать какое-нибудь сухопутное животное, при слове «воздух» – птицу. Если же «профессор» называет слово «огонь», «биологи» обязаны несколько раз повернуться вокруг себя, взмахивая при этом руками, а тот игрок, у которого в руках мяч, немедленно бросает его ведущему. Тот, кто затрудняется быстро ответить на вопрос «профессора» или отвечает на него неправильно, выбывает из игры. Оставшемуся игроку присуждается почетное научное звание «профессора», и он становится ведущим в следующей игре. Время игры не ограничено.

«Автолюбители»

При организации игры нужно выбрать ведущего, остальные выполняют роль «автолюбителей». На полу отмечаются две линии на расстоянии друг от друга примерно в 3—4 м, символизирующие дорогу. Ведущий встает в центре дороги, а «автолюбители» на одной из линий. Далее ведущий произносит любую букву, а «автолюбители» должны на эту букву назвать автомобиль.

Если «автолюбитель» справится с заданием, он свободно переходит на другую сторону дороги, если нет – пытается туда перебежать. Ведущему требуется поймать «перебежчиков», и если это произойдет, он меняется с одним из них ролями. Выигрывает тот, кто ни разу не побывает в роли ведущего.

«Криминалисты»

Всем известно, что нередко при розыске преступников милиция прибегает к помощи фотороботов. В этой игре ваши дети могут попробовать самостоятельно составить фоторобот.

Для начала участникам игры необходимо выбрать «полковника», который будет оценивать выполненную работу, и «объект», чей фоторобот предстоит составить. Остальные участники должны разделиться на команды – две группы «криминалистов». Вам также понадобятся различные портреты, вырезанные из журналов, газет и плакатов, можно использовать старые открытки с фотографиями артистов. Чем больше исходного материала, тем качественнее вы справитесь с работой.

Итак, игра заключается в том, чтобы из разных портретов составить совершенно новое лицо. Но главное условие – это новое лицо должно напоминать ранее выбранный «объект» Тот, кто успешнее и быстрее справится с заданием, становится победителем. Другими словами, фоторобот должен быть похож на оригинал. О времени, отведенном на составление фоторобота, нужно договориться заранее. Участвовать в игре может довольно большая группа подростков.

«Газета объявлений»

Суть игры заключается в том, чтобы придумать какие-нибудь смешные объявления на любую, какая придет в голову, тему. Главное – творения должны быть смешны и оригинальны. Если же какое-то из придуманных объявлений будет встречено дружным хохотом, можно считать, что автора единогласно признали победителем.

В качестве примера можно привести такие объявления:

«Продается единственный в своем роде кот, поедающий картофельную кожуру».

«Набираем слушателей на курсы игры на нервах у несговорчивых соседей».

«Отдам в хорошие руки говорящего попугая, который может развлекать соседей ночи напролет».

«Меняю проигрыватель на выигрыватель».

«Оратор»

В начале игры необходимо выбрать независимого судью. Все остальные будут «ораторами». Суть игры состоит в том, что последним нужно сочинить торжественные речи к разным праздникам, например к именинам любимого хомячка, к годовщине жареных цыплят, задержавшихся на прилавке магазина, ко дню освобождения учащихся из-под гнета любимых учителей, и т. д.

«Ораторы» обязаны соблюдать очень важное требование: речь должна соответствовать событию и быть торжественной. Кроме того, нужно постараться сделать ее как можно смешнее и оригинальнее. О времени подготовки к конкурсу игроки могут договориться заранее.

Далее «ораторы» представляют свои монологи на суд жюри и вообще всех присутствующих. Судья оценивает каждый монолог, принимая во внимание и содержание речи, и оригинальность изложения, и артистические способности самого «оратора». Победивший получает почетное звание «Самого лучшего оратора». В следующем раунде он становится судьей. Число игроков не ограничено.

«Переводчики»

Для игры выбирают независимое жюри. Остальные разделяются на две команды и выполняют в дальнейшем роль «переводчиков». Суть заключается в том, что ребята вспоминают куплет из какой-нибудь песни, отрывок из известного стихотворения или прозаического характера. Его надо переделать на современный молодежный язык.

О времени, отведенном для выполнения задания, необходимо договориться заранее. В дальнейшем команды представляют на суд жюри свои творения, а оно определяет победителей. Число игроков не ограничено.

«Телеграфист»

Телеграфисты помогают всем нам быстрее связаться со своим абонентом и передать ему какую-либо информацию. Безусловно, эта специальность очень важна. Правда, телеграфисты больше передают сообщения, нежели их сочиняют, однако и последнее очень интересно.

Для игры выбирают «начальника телеграфной службы», который впоследствии и будет оценивать ваше умение составлять емкие и краткие сообщения. Остальные становятся «телеграфистами». Суть игры заключается в том, что сначала выбирается какое-нибудь не слишком длинное слово-ключ, а в задачу «телеграфистов» входит составить телеграмму, в которой все слова начинались бы с букв, входящих в него. Иначе говоря, первое слово в телеграмме должно начинаться на первую букву предложенного ключа, второе слово – на вторую букву, и т. д.

Так, например, если за основу вы берете слово «наука», значит, телеграмма может звучать следующим образом: «Некто Анискин украл крокодила! Атас!» Число игроков и время игры не ограничены.

Если желающих попробовать себя в роли «телеграфистов» слишком много, можно разбиться на команды. Результаты оценивает «начальник телеграфной службы» и выносит свой вердикт. В дальнейшем победитель меняется с «начальником» ролями.

«Поэты»

Как известно, еще Александр Сергеевич Пушкин сделал сочинение стихов занятием профессиональным. И с тех пор поэтом мог стать не только тот, кто от природы одарен данным талантом, но и тот, кто проявит максимум труда и усидчивости в овладении рифмическим построением фраз.

Для проведения игры нужно выбрать «заказчика», то есть того, кто будет заказывать определенные стихи, «поэтов», в чью задачу входит их написание, а также «литературных критиков», которые впоследствии станут разбирать и оценивать творения.

Если желающих принять участие в этой игре много, можно разделиться на команды по четыре-пять человек. «Заказчик» за несколько минут придумывает и пишет на листе бумаги рифмы к каким-нибудь словам. Например, «кошка»—«сережка», «нарвал»—«пропал». Далее «поэтам» необходимо составить по этим рифмам стихи. Конечно же, чем слова-рифмы будут разнообразнее, тем интереснее и увлекательнее станет протекать игра.

Побеждает «поэт» или команда, придумавшая самый оригинальный и складный стишок. При этом «литературные критики» не просто выбирают победителя, а объясняют, почему они отдали предпочтение тому или иному творению.

Игра существенно усложняется, если ввести дополнительные правила. Так, например, можно поставить условие, чтобы четверостишия сочинялись не просто так, а были посвящены какому-нибудь празднику – допустим, дню метателей жевательных резинок, или раскрывали какую-нибудь тему. Они могут рассказывать о старом холодном утюге, о сытном обеде или потертом ботинке.

Участники заранее определяют время, которое отводится на создание стихов. Победитель провозглашается «народным поэтом».

«Имитатор»

Имитатор, как известно, человек, который хорошо изображает других.

Для игры выбирается независимое жюри, которому предстоит оценивать результаты. Все остальные становятся «имитаторами», задача которых – изобразить какое-нибудь животное. «Имитаторам» необходимо раздать небольшие бумажки с записанными на них заданиями следующего характера: «Изобразите печального страуса, сентиментального крокодила, умную обезьяну, загадочного кролика, взволнованного кенгуру» и т. д. Побеждает самый артистичный «имитатор». Время проведения игры и число игроков не ограничены.

«У матросов нет вопросов»

Желающие разбиваются на две команды и выбирают «капитана», который одновременно выполнит функцию независимого жюри. В каждой команде в свою очередь назначают «кока», «радиста», «матроса» и «юнгу». Если участников слишком много, можно также кому-то определить роль «судового врача» и «штурмана». Задача «капитана» – набрать себе самую лучшую команду, поэтому он по очереди дает задания каждой паре специалистов.

Желательно, чтобы эта игра проводилась на природе.

Конкурс для «радистов».

«Капитан» дает каждому из «радистов» записку с сообщением, которое нужно передать своей команде, не произнеся ни звука, исключительно мимикой и телодвижениями. Содержимое записок может быть следующим: «SOS! На судне кончилась еда, команда съела кока, ждем помощи!», «SOS! Корабль захвачен пиратами, капитан попал на обед акулам, помогите!» Выигрывает «радист», который наиболее доступно передаст информацию, и команда быстрее угадает сообщение.

Конкурс для «матросов».

«Матросы» встают на колени, берутся правой рукой за щиколотку правой ноги, немного ее приподнимают от пола. В левые руки они берут кружки, причем у одного «матроса» кружка должна быть наполнена водой. Теперь «матросы» пытаются перелить воду друг другу в кружки с наименьшими потерями. Другими словами, вода должна оказаться в кружках, а не на полу. «Капитан» зорко следит за тем, кто из участников чаще других разливает воду. За ним записывается штрафное очко. Проиграет тот «матрос», который наберет больше штрафных очков.

Конкурс для «юнг».

Безусловно, данный конкурс не просто желательно, а даже необходимо провести после состязания «матросов». Конечно же, после предыдущего конкурса на полу останется немало воды. «Юнги» должны как можно быстрее подтереть воду швабрами, но сделать это нужно с закрытыми глазами и связанными за спиной руками. Здесь все зависит от воображения и ловкости «юнг». Победителем считается тот, кто придумает более удачный способ обращения с тряпкой и шваброй в данном положении.

Конкурс для «коков».

Для этого состязания понадобятся две тарелки каши, которые, впрочем, если не позволяет нарядная одежда, можно заменить пакетиком арахиса или изюма. Участники усаживаются

напротив друг друга, им завязывают глаза и вручают по пакетику.

Задача «коков» – с завязанными глазами накормить своего соперника, не уронив на пол и на своего противника ни одной ложки каши, орешка или изюминки. «Капитан» строго следит за ходом поединка, и каждому «коку», потерявшему тот или иной продукт, засчитывает штрафные очки. Побеждает участник, набравший меньше штрафных очков.

Конкурс для «судового врача».

Каждому «врачу» выдается рулон туалетной бумаги, которая будет служить своеобразным перевязочным материалом. Задача «судовых врачей» как можно аккуратнее и быстрее перевязать голову одного из членов команды. Побеждает самый искусный в этом нелегком деле участник.

Конкурс для «штурманов».

Для этого задания «штурманам» необходимо встать на табуретки и станцевать «Яблочко». Побеждает участник, который наиболее успешно справится с заданием и ни разу за время исполнения танца не потеряет равновесия и не упадет с табуретки.

«Музыканты»

Выбирается независимое жюри, остальные участники должны разделиться на две команды. Обе группы будут представлять собой ансамбли, но не простые, а инструментальные. Другими словами, в командах нужно распределить роли различных инструментов. Так, кто-то будет «скрипкой», кто-то «роялем», кто-то «саксофоном», а кто-то «барабаном», все зависит от числа игроков в команде и фантазии играющих.

Обязательно в каждой команде нужно выбрать «дирижера», который и будет руководить всем происходящим. Задача игроков заключается в том, чтобы исполнить ту или иную известную мелодию. Каждый «инструмент» должен внести свой посильный вклад в создание четкого звучания мелодии. Можно также сыграть ее не в привычной форме, а в шуточной.

Независимый судья раздает игрокам задание. Он может объявить конкурс на лучшего исполнителя собачьего вальса, а может выбрать и более экзотические музыкальные произведения, все зависит от его вкуса и изобретательности. Побеждает команда, которая наиболее удачно исполнит то или иное «произведение». Можно также особо отметить и игроков, наиболее правдоподобно сыгравших свои роли.

«В мастерской скульптора»

Для проведения этой игры необходимо сначала подготовить материал, из которого и будут создаваться «произведения искусства». Таким материалом прекрасно послужит крутое тесто. Не составит труда его приготовить, смешав муку с водой и добавив немного соли. Подойдут и глина с пластилином.

В начале игры назначают «заслуженного скульптора», который и будет оценивать результаты труда остальных участников. Все делятся на пары, один из членов пары становится «скульптором», а другой – его «моделью». Первым предстоит вылепить последних. При этом модель может принять самую вычурную позу.

Далее готовые произведения искусства на какое-то время помещаются в духовку, после чего выносятся на суд «заслуженного скульптора». Побеждает пара, в которой окажутся самый искусный «скульптор» и самая неповторимая «модель». В следующей игре они могут выполнять функции судейской коллегии. Время игры и число игроков не ограничены. Глину вы также можете подсушить, а вот с пластилином так поступать не стоит.

«Инструкции»

Для начала необходимо выбрать независимое жюри и разбиться на пары. В каждой паре в свою очередь нужно распределить роли «создателя инструкции» и так называемой «жертвы инструкции».

Итак, суть игры заключаются в том, чтобы придумать веселые инструкции. Правда, здесь следует соблюдать одно условие: нельзя в качестве реквизитов брать электроприборы, потому что их серьезные инструкции ни в коем случае недопустимо превращать в смешные. Желательно придумать описания каких-нибудь простых или даже обыденных действий, например, о том:

– как съесть начинку из карамельки, не повредив внешнего облика конфеты;

– как угостить конфетой свою кошку, которая не любит сладкого;

– как сделать современную укладку на хвосте своей любимой домашней крысы;

– как незаметно открыть флакончик маминых духов, если он еще запечатан;

– как сделать маникюр пуделю;

– как поздороваться со своим соседом, если тот плохо видит и слышит.

На составление инструкции дается не более пяти минут. Затем «жертва» пытается воплотить в жизнь то, что напридумывал ее напарник. В конце игры независимое жюри подводит результаты и выбирает самого лучшего «составителя» и самую последовательную «жертву» инструкции.

«Журналист»

Участникам этой игры предлагается сыграть роль «журналиста», который берет интервью у какой-нибудь известной личности.

Для этого следует сначала назначить «главного редактора журнала», который впоследствии оценит результаты конкурса. Всем остальным нужно разделиться на пары, в которых один будет исполнять роль «журналиста», а другой – «известной личности». Та пара, которая наиболее успешно справится с заданием, становится победительницей.

Интервью можно брать у всем известного «Вовочки», у «Василия Ивановича», у «Штирлица» и т. д. Игру можно усложнить, если заранее определить место, где следует проводить интервью. Так, например, с «Вовочкой» можно разговаривать в школьном туалете, а с «Василием Ивановичем» на поле боя.

«Профессий много на земле»

Следующая игра направлена на то, чтобы выявить у ее участников, насколько хорошо они знакомы с деятельностью различных специалистов.

Для проведения игры сначала выбирают независимое жюри. Все остальные должны, никому ничего не говоря, остановиться на знакомой им специальности и подумать, как ее можно изобразить только с помощью жестов, мимики, каких-либо телодвижений. Затем каждый участник, войдя в роль, представляет свою профессию, а все остальные стараются понять, что это за специальность. Выигрывает самый убедительный «профессионал».

«С выдумкой идем по жизни»

Эта игра выявит самого наблюдательного игрока и позволит им побывать в образах различных специалистов. Всем известно, что в любой профессиональной деятельности случаются так называемые проколы, когда специалист попадает в критическую ситуацию, выбраться из которой можно, только использовав все свое воображение и фантазию.

Сначала выбирают независимое жюри, которое в начале игры в течение какого-то времени на карточках описывает сложную ситуацию. Последние могут быть следующими:

– у адвоката во время защиты подсудимого вдруг пропадает голос;

– у певицы во время концерта в щели пола застревает каблук;

– у электрика во время работы вдруг исчезает изолента;

– у стоматолога отказывает бормашина;

– у продавщицы при сдаче денег вдруг оказывается лишней грандиозная сумма денег;

– у регулировщика неожиданно отказывают руки;

– у ветеринара вдруг просыпается любовь к животным, и т. д.

Выигрывает «профессионал», который найдет самый приемлемый способ выхода из сложившейся ситуации.

«Искусный кулинар»

Эта игра не только выявит в компании самого искусного кулинара, но и существенно поможет в подготовке к тому или иному празднику.

Таким образом, к примеру, можно приготовить оригинальное угощение. Сначала нужно выбрать судейскую коллегию, которая и станет подводить результаты. Затем участники делятся на пары или тройки и представляют себя в роли кулинаров.

Суть игры заключается в том, что каждая тройка или пара должна приготовить какое-нибудь блюдо и представить его на суд жюри. Конечно же, необходимо заранее позаботиться о продуктах, которых должно быть в изобилии, поскольку, возможно, у участников во время выполнения задания попросту разыграется фантазия, а затем разгорится аппетит.

Блюда должны оцениваться по нескольким категориям, например по степени съедобности, по количеству испорченных продуктов в процессе приготовления данного блюда, по эстетическим характеристикам и т. д. Победителю присваивается звание «самого искусного кулинара».

«Западня»

Следующая игра посвящена нелегкой, а иногда и опасной деятельности охотников.

Сначала назначают двух-трех «волков», остальные соответственно становятся «охотниками». Последние встают вокруг «волков» и берутся за руки. Кто-нибудь дает команду, и «охотники» начинают поднимать и опускать руки. Задача «волков» – вырваться из круга-западни. «Охотники», конечно же, всячески стараются этому помешать, для чего машут руками с бешеной скоростью. Если же вопреки их стараниям какому-либо «волку» все же удается вырваться, то он сам находит себе замену. Например, выбирает того, кто его упустил или, наоборот, больше других мешал ему обрести свободу.

«Конкурс барменов»

Навыки данной специальности могут пригодиться в дальнейшей жизни, ведь впереди столько праздников, которые, безусловно, не смогут обойтись без различных напитков, в том числе и безалкогольных коктейлей.

Для этой игры-конкурса предварительно следует подготовить продукты, из которых и будут изготавливаться коктейли.

В качестве ингредиентов можно взять все, что угодно, – от варенья до томатной пасты, главное – чтобы данные продукты не требовали никакой тепловой обработки. В начале игры необходимо выбрать «дегустатора», который и будет оценивать творения.

Оставшиеся игроки становятся «барменами». Если продуктов не слишком много, игрокам можно разбиться на пары или тройки. Побеждает самый искусный «бармен», создавший наиболее оригинальный коктейль.

«Шеф-повар»

В начале игры назначается независимый судья, который будет подводить итоги. Остальные должны разделиться на пары и войти в роль «поваров». Игра-соревнование заключается в том, что игроки должны на скорость сделать следующие вещи:

– почистить лук и картошку;
– натереть свеклу для салата;
– нашинковать капусту;
– приготовить фруктовый салат;
– накрыть на стол;
– вымыть посуду.

После выполнения задания судья должен оценить качество и быстроту работы, за это каждой паре присуждается определенное количество очков. В конце игры подводится общий итог, в результате чего определяется победитель, то есть та команда, у которой больше очков. Кроме того, особо отличившимся игрокам судья может присвоить различные почетные звания, например «Самый лучший погубитель картошки» или «Почитатель лукового духа» (для особо плаксивых) и т. д.

«Редакция»

Для проведения данной игры понадобятся небольшие отрывки каких-нибудь всем знакомых произведений или песен, записанные на карточках. Далее игроки должны распределить следующие роли: «редактор», «издатель» и «читатель». Если участников 8—9, то следует разделиться на три команды. Так, например, трое могут представлять «редакторов», трое – «выпускающих редакторов», а двое или трое – «читателей». Причем последние выступают также как судьи.

Необходимо также следить, чтобы «редакторов» и «издателей» было равное число. Каждый «редактор» с закрытыми глазами выбирает карточку. Его задача – за две-три минуты записать на листке бумаги произвольный пересказ того отрывка, который был записан на выбранной им карточке. Далее «редактор» передает свой пересказ «издателю», который придумывает ему название и как-то оформляет на бумаге. Затем листок передается «читателям», которые зачитывают его вслух и оценивают как содержимое рассказа, так и его оформление. Самый лучший «редактор» и «издатель» становятся «читателями» в следующем раунде игры.

В качестве примера можно взять известное детское стихотворение «Кискино горе».

Плачет киска в коридоре,
У нее большое горе —
Злые люди бедной киске
Не дают украсть сосиски.

Это стихотворение можно переделать следующим образом:

«Владельцы одного из домашних животных, несмотря на яростные крики последнего, не позволяют ему совершить правонарушение. Из-за чего владельцев упрекают в излишней жестокости».

Играть в эту игру можно до бесконечности, поскольку различных интересных сюжетов в детской литературе великое множество.

Глава 8.
Школа

«Физкультура»

Эта игра – на развитие фантазии детей и на умение вживаться в заданную роль. Проводится она на спортивной площадке или в спортзале.

Ведущий объясняет правила. Его задача в данной игре – провести урок физкультуры в классе, дети которого освобождены от этого предмета по тем или иным причинам. Он должен придумывать и давать им различные упражнения и следить за их исполнением – кто как может их сделать (в связи с ролью). Задача игроков – вжиться в заданный им образ и суметь доказать, что они не могут посещать уроки физкультуры.

После ознакомления с правилами играющие распределяют между собой роли. Они становятся «учителем физкультуры», а также «учениками с травмами», например «хромым», «глухим», «горбатым», «без одной руки», «с постоянной икотой» и прочими. «Урок» начинается со звонка и прочтения стихотворения.

Отряд, дружно в ряд!
Вы теперь богатыри.
Повторяем: раз, два, три!
Поверните тело влево,
А теперь наоборот.
И еще немного стоя,
Наклонитесь все вперед.
А теперь вздохните разом,
Словно все вы водолазы,
А потом присядьте вниз
И припомните девиз:
«Физкультура хороша,
Занимайся не спеша!»

Играющий, взявший на себя роль «учителя», должен придумывать такие упражнения, выполнение которых требовало бы от ребят особой внимательности при следовании заданным образам. Чем интереснее и необычнее эти задания, тем веселее пройдет игра.

«Лесная школа»

Играть можно как на лесной поляне, так и в любом помещении. Ребятам предлагается представить себя лесными жителями, которые, в свою очередь, распределили между собой роли учеников и учителей. Например, «директором» школы может стать игрок, взявший маску медведя, «завучем» – с маской бобра, «завхозом» – лисы, а «учениками» – зайцы, белки, сурки и т. д.

Маски для игры следует заготовить заранее. Лучше всего, если роли учителей распределят между собой дети постарше, а роли учеников – помладше.

В соответствии с избранной ролью, каждый играющий должен подготовиться к действию. «Учителя» звериной школы готовят задания по своим предметам, а «ученики» – основной инвентарь для уроков. Это могут быть не только крупные листья растений и палочки для письма на них, но и что-то, что мешало бы проведению уроков. У «белок», например, это будут шишки, которыми они жонглируют; у «зайцев», любимое занятие которых постучать, – барабан, а также многое другое.

Каждый лесной житель должен во всем следовать избранной роли. Если это «лиса», значит все ее поступки должны отличаться неизменной хитростью. К примеру, такой «завхоз» запросто может урезать количество продуктов питания, конфисковать у «учеников» приглянувшиеся ей вещи. Если это «ученик», то он постоянно будет все утаскивать у других и списывать домашние задания и контрольные.

«Учитель математики» – «улитка» – может, к примеру, предложить задание с использованием каких-то качеств своего образа. Это может быть длинная лента с написанным на ней примером со множеством арифметических действий. Чтобы его решить, «ученикам» лесной школы придется ее перемотать. Естественно, что такой пример должен быть легким.

«Уроки» должны идти по звонку. Например, первый урок литературы. Его проводит «филин» (или «сова»). Он может рассказать придуманную историю про лес – и все время сопровождать ее фырканьем, как ему положено по роли. Помнить о речи надо и другим играющим – «лисе» нужно лебезить, «белкам» трещать, «медведю» – говорить медленно и растягивая слова. «Ученики» во время урока должны заниматься своими любимыми делами – списывать, играть, шалить.

«Директору» остается придумывать наказания провинившимся «ученикам», которых выгнали с урока или

отправили в учительскую, а также отмечать «лучших». Задача «завуча» – везде совать свой нос и во все вникать. Он может проверить, выполнены ли домашние задания, у всех ли есть тетради, ручки и прочее. По окончании игры всем лесным «ученикам» вручаются «удостоверения об окончании лесной школы».

Эту заботу на себя также берет «школьная администрация».

«Ложная тревога»

Эта игра позволит детям не только вжиться в заданную роль, но и получить основные знания, необходимые при эвакуации во время пожара, то есть научит сплоченности и взаимопомощи. По этой причине игру лучше всего проводить в школе.

Играющие распределяют между собой следующие роли: «директора» и «завуча», которых необходимо будет спасать; «учителя физкультуры», имеющего большой рост; «уборщицы» – женщины средних лет, но постоянно сгорбленной; «дворника» – дедушки, прихрамывающего на одну ногу; «лохматого ученика Вовочки», наряженного в парик, закрывающий глаза; «первоклассника», бегающего по школе на деревянной лошадке; «девочки с длинной косой», тянущейся по полу; «спортсменов» – мальчиков в ластах и с лыжами на ногах; «девочки Сони», делающей все очень медленно, со связанными вместе ногами; «девчушки-поскакушки», постоянно подпрыгивающей и приплясывающей, а также любых других школьных персонажей.

Каждый игрок самостоятельно вживается в новый образ: изготавливает себе маску или костюм, выбирает аксессуары. После этого все играющие делятся на две команды, которые и будут соревноваться.

Ведущий объясняет детям, что в школе на некоторое время устанавливается длинная перемена, и за это время двое хулиганов-мальчишек решают устроить пожар. Такое безобразие им удается. Задача играющих – эвакуироваться самим и помочь сделать это другим. При этом каждый должен помнить о своей роли. Нескольким взрослым придется следить за ходом игры и делать пометки, кто из игроков и какую ошибку допустил.

Сама игра проводится поэтапно. И первый ее этап называется «тревога». Задача заключается в том, чтобы сообщить о пожаре. Для этого на первом этаже школы устанавливается «место пожара» – это может быть любой предмет красного цвета: флажок, мяч, кубик. На последнем же этаже ставятся два стула, на которых будут восседать «директор» и «завуч», которых обязательно потребуется спасти. От «места возгорания» до «трона» через различные лестницы должно быть примерно одинаковое расстояние.

По жребию из каждой команды выбираются пять-шесть игроков, которые должны будут доставить «весть о пожаре» всем присутствующим в школе. Эти игроки выстраиваются по намеченной дороге на одинаковом расстоянии, в зависимости от размера здания. По сигналу ведущего стоящие возле «огня»

персонажи берут по конверту, в которых и находится сообщение о пожаре, и, добежав до следующего игрока, передают послание ему. Тот направляется к следующему в цепочке участнику, и так до тех пор, пока письмо не достигнет «директора».

Но каждый участок пути состоит из различных препятствий, и «гонцы» должны преодолеть их, учитывая особенности своей роли. То есть если это «Соня», значит она может передвигаться, не отрывая ног от земли, – вяло и сонно; если это «девчушка-поскакушка», ей надо все время прыгать, независимо от задания, и так до самого конца. Следовательно, «сонная девочка» будет пересекать лабиринт более длительное время, чем кто-либо еще, а горы станут сложным препятствием для «уборщицы», которой нельзя выпрямляться.

Препятствия же могут быть следующими: «река», «горы», «лес», «болото». Чтобы пересечь «реку», необходимо, не разлив, пронести, зажав в зубах, ложку с водой; чтобы перелететь «горы», нужно «додуть» до следующего игрока воздушный шарик, следя, чтобы он не коснулся пола. Касаться его чем-либо нельзя. Для преодоления «болота» следует идти только по выложенным на полу отпечаткам следов, не наступая мимо них.

А «лес» представляет собой плутающую дорогу – лабиринт. Эту роль может выполнить любая нить, причудливо разложенная на полу, которую нужно всю пройти так, как она уложена. Длина нити для обеих команд должна быть одинаковой.

Второй этап игры носит название «спасение „директора“ и „завуча“». После доставки письма играющие начинают придумывать способ эвакуации «руководителей». При этом одна команда спасает «завуча», а вторая – «директора». Передвигаться самостоятельно этим героям нельзя. То есть игроки могут переносить их, используя кусок плотной ткани, – как на носилках. Все препятствия как были, так и остаются прежними. При пересечении «реки» все игроки держат ложки с водой, при прохождении «леса» все наступают только на нить и следуют по ее очертаниям, и т. д. Некоторые задания можно слегка облегчить или заменить.

Теперь в спасении участвуют только те игроки, которые не занимались доставкой послания. Выигрывает команда, быстрее доставившая письмо, а затем спасшая «главу» школы. Если при прохождении какого-либо из препятствий допускается ошибка, команда возвращается к исходной точке этого этапа и начинает все заново.

«Знатоки ведут расследование»

Играющие распределяют между собой следующие роли: «классный руководитель» и его «помощник», а также несколько «учеников» – молодых, любопытных ребят, мечтающих стать «детективами», два «учителя химии», они же «эксперты», два «ученика-художника», оформляющих стенгазеты, а также «хулиган» и «завуч», всегда все знающий и всем интересующийся.

Ведущий объявляет, что сегодня им дают урок «классный руководитель» и его «помощник». Они знакомят с правилами поведения в щекотливых ситуациях и с методами разрешения возникших в школе мелких нарушений. Так, в школе объявился «вор», укравший классный журнал, и жулика непременно нужно поймать. Задача «учеников» – пройти все испытания и, получив знания, найти «юного преступника». Задача «завуча» – составить по окончании игры интересный рассказ о ее проведении и сообщить его окружающим, то есть быть в центре всех событий и выяснить все до конца.

Для проведения игры ребята делятся на две команды. Первую экзаменует «классный руководитель», а вторую – его «помощник». Сама игра проводится в несколько туров.

Первый тур – «устный экзамен». В нем играющие должны правильно ответить на все предложенные «учителем» вопросы. Они могут быть такими:

1. Без чего не начинается детектив? (без преступления);
2. Как называется портрет преступника, нарисованный его же рукой? (отпечаток);
3. Какое украшение не украшает рук дам? (наручники);
4. Тот, кто его не имеет, не может спать спокойно – и наоборот? (алиби);
5. Самое бессмертное в мире преступности? (мафия);
6. Как называется беседа один на один с полицейским? (допрос);
7. Что нарушают преступники? (закон).

Второй тур направлен на усиление памяти. Здесь командам дается описание одного из «преподавателей», их задача угадать его по описанию. А затем самостоятельно дать описание некоторых персонажей, выделив их самые запоминающиеся черты. Задание ведущего может быть таким:

«Каждый детектив обязан знать в лицо всех тех, с кем ему постоянно приходится общаться. В нашем случае такими людьми являются „учителя“. Предлагаем вам определить, о ком идет речь».

1. Эта элегантная женщина очень заразительно смеется и очаровательно улыбается. На уроках она часто пользуется указкой и произносит фразу: «Все ли понятно?».

2. Этот мужчина является грозой всех хулиганов. Большую часть своего времени он проводит на улице, занимаясь наведением порядка. Любимым его предметом является метла (дворник).

3. Эта женщина носит очки и предпочитает черный цвет в одежде. Ее постоянной прической является большая «ракушка», украшенная незатейливой заколочкой (завуч).

Третий тур – художественный. В нем участвуют только «художники» обеих команд. Им дается словесное описание «юного преступника», а они должны его изобразить графически. Предметом описания должен являться конкретный человек, чтобы потом можно было сравнить рисунки с оригиналом. По этой причине его описание должно быть наиболее полным и охватывать все, даже самые мелкие детали. Приведем пример на описание кота Базилио.

«У этого кота было плохое зрение, и потому он носил черные очки или прикрывал один глаз черной повязкой. На голове его надета дырявая шляпа с широкими, немного обгрызенными полями. На руках – перчатки, не имеющие пальцев. Из одежды на нем был старый залатанный плащ и просящие каши сапоги. А в руке у него всегда небольшая деревянная тросточка, с помощью которой он прослеживал свой путь и добывал пропитание».

Четвертый тур позволяет играющим вжиться в образ «преступника». Здесь ведущий зачитывает словесное описание предполагаемого «преступника», а кто-то из команды пытается вжиться в образ этого «хулигана». Словом, он должен соответствующим образом загримироваться и, используя мимику и пластику, изобразить «подозреваемого». В описании обязательно должны быть некоторые малозаметные, но играющие большую роль детали. Грим и элементы костюма персонажу помогают наносить другие члены команды. Предлагаем вам возможные описания:

1. Этот мальчик слегка прихрамывал на одну ногу. Одна рука у него перебинтована, а вторая покачивалась из стороны в сторону, словно ее забыли пришить. По всему его виду становилось понятно, что он не умеет ждать – и все делает спустя рукава. На одной щеке у него небольшой порез, а нижняя губа сильно кровоточила от полученных в драке повреждений. Одет он в школьный костюм, грязные кроссовки и кожаные перчатки. На шее прикреплена весьма потрепанная бабочка. Вместо портфеля на спине висел порезанный и залепленный наклейками

старенький рюкзачок, из дыр которого выглядывали углы учебников.

2. Этот мальчишка все время трясся как осиновый листок. Он немного косой на один глаз – причина этого в полученном ранее фингале. Шея у него периодически подергивалась, а сам он заикался. А вот улыбка, как ни странно, весьма обаятельная. Одет он в коротенькую куртешку, широкие, вечно завернутые снизу штаны и шапочку-панамку, которая делает его похожим на нищего, хотя по всему видно, что он из хорошей семьи.

И, наконец, пятый тур – поиски «преступника». Ведущий объявляет поиск по известным приметам. Задача «детективов» обеих команд – самостоятельно составить фоторобот и по нему найти среди присутствующих «подозреваемого». Описания должны быть точными, но не слишком выразительными, чтобы нельзя было определить разыскиваемого сразу. Роль «преступника» может взять на себя любой из ребят и даже ведущий. Побеждает та команда, которая справится с заданием быстрее.

«Телевидение в школе»

Ведущий объявляет, что в школе решено провести вечер любопытных. Но предварительно все играющие должны распределить между собой следующие роли: «директора», всем в школе заправляющего; «девочек-художниц»; «завучей», всем задающих вопросы; «учеников-шутников»; двух «гардеробщиц»; «уборщицы»; «хулиганов», постоянно шумящих на уроках; «учителя литературы», пишущего в свободное время книги; «учеников, посещающих актерский кружок»; «учеников-спортсменов».

Каждому играющему ведущий дает свое задание и время на его выполнение – это может быть один школьный день. Вся игра проводится в течение трех-четырех дней и представляет собой творческое соревнование и показ талантов. Подобное состязание может проводиться между несколькими классами или просто среди желающих.

Первый день свою работу проводят «завучи», «художники», «шутники» и часто шумящие ребята. Так, «завучи» получают следующие задания:

1. Взять интервью у настоящих учителей школы на тему: «Мои любимые детские игрушки».

2. Приготовить информационный выпуск на тему: «Школьные шалости».

«Шутникам» можно предложить выпустить стенную газету «Ералаш» или «Крокодил» на тему: «Нелепые ситуации в коридорах школы», а также сделать выписки нелепостей из школьных сочинений.

«Ученики», любимым занятием которых является шум, должны записать на магнитофон характерные для школы звуки – звонок, смех детей, топот ног бегущих на урок, и прочее. Их впоследствии необходимо использовать при показе итоговой сценки. Задача «художников» – сделать наброски на тему: «Из жизни школы», «Урок и перемена», «Веселые лица», представляющие собой карикатуры на «учащихся» и «учителей».

Весь материал в конце дня сдается «учителю литературы», который должен составить из него сценарий школьного вечера, а по нему на следующий день начинают работать остальные игроки: «ученики-актеры»; «гардеробщицы», изготавливающие костюмы; «уборщицы», готовящие сцену; «директор», выполняющий роль направляющей силы и режиссера; «хулиганы», они же постановщики школьных трюков; а также «специалисты» звукового и шумового оформления. Сценарий должен объединять

в себе всю проведенную ранее работу и использовать всю имеющуюся информацию.

Когда вся эта работа будет проделана, играющие приступают к заключительному туру игры – выступлению. На совместном вечере каждый представляет итоги своей «многотрудной» деятельности: «художники» – выставку, «завучи» – статьи, заметки и интервью, «шутники-юмористы» – журнал или газету о школьной жизни, «ученики-актеры» – сценку на тему: «Веселый урок».

Победителей определяют зрители, которые вносят заметки в общем журнале и указывают, что им больше всего понравилось. Если в игре участвовали команды, то победитель определяется зрительскими аплодисментами.

«Автографы»

Играющие делятся на две команды – мальчиков и девочек. При этом ребята должны распределить между собой еще и роли «соседа по парте», «друга», «подруги» или «учителей». Таким образом, каждый игрок выбирает, какого персонажа из ближайшего окружения ему хотелось бы представлять и как обменяться с ним ролями так, чтобы остальные не слышали. Единственное условие для вживающихся в образ кого бы то ни было другого – хорошо знать изображаемого.

После этого все участники – «ученики» рассаживаются по одну сторону зала, а «учителя» по другую. Задача «учеников»: не зная, кто и какую роль себе выбрал, задавать вопросы «учителям» и постараться отгадать, кто из них кого представляет. При этом, отвечая на вопросы, «учителя» должны помнить о манерах изображаемого и стараться передать их как можно точнее. Так, если тот или иной учитель часто произносит одно и то же слово, то и они должны делать то же самое.

Вопросы же, задаваемые «учениками», должны быть свойственными прототипу их образа, ребятам при ответах надо стараться воспроизводить его голос и манеру спрашивать. Они также не должны быть прямыми, например: «Вы ведете уроки литературы и русского языка?» или: «Детки мои, послушаем новую тему». Можно спросить так: «Не нравится ли вам читать книги и писать письма?» или: «Называли ли вы когда-нибудь своих учеников детками?». Вопросы «ученики» задают по очереди и только одному из «учителей», а не всем сразу.

После проведенного опроса «учителя» представляют на суд зрителей любой номер из своего репертуара, то есть проводят урок в стиле прототипов своих образов. «Ученики» же одновременно воспроизводят на этих «уроках» поведение своих изображаемых друзей.

По окончании игры в классный журнал (его имитацию) «учителя» выставляют оценки каждому играющему, оценивая не только поведение и артистизм, но и сходство с реальным человеком. Затем то же самое делают и «ученики». Можно даже оформить целую газету, в которой каждый оставит свои впечатления. В нее неплохо вклеить и карикатурные изображения «учителей» и «учеников», а под ними воспроизвести почерк настоящих персонажей.

«Взятие приступом буфета»

Эта игра представляет собой соревнование между командами. Победителю игры достается приз в виде торта или любой другой еды. Играющие делятся на две команды – «учеников-вегетарианцев» и «учеников-обжор». Затем внутри каждой команды ребята распределяют роли между собой. У «вегетарианцев» это будут «быстроходы», «романтики», «вертуны» или «спортсмены», а для «обжор» подойдут роли «верзилы», «трещотки», не умолкающей ни на минуту; «сони» и «тугодума».

После этого ведущий объясняет игрокам особенности каждой роли. Так, «тугодумы» должны передвигаться на четвереньках, то есть так медленно, как и думают; у «романтиков» связаны за спиной руки, у «спортсменов» и «прыгунов» в руках находится по мячу, и они все время прыгают, а «сони» носят повязку на глазах, то есть они в некотором роде слепые. «Верзиле» следует все время стоять на одной ноге, чтобы не мешать действиям окружающих.

Можно по аналогичному типу придумать и другие ограничения: например, игрок, якобы наступивший на гвоздь, должен все время прихрамывать, а «первоклассники» – шествовать гуськом, чтобы соответствовать маленькому росту. Таким образом, каждое препятствие игрок должен преодолевать с учетом своей роли.

Расстояние от одной стены до буфета разбивается на участки, каждый из которых представляет собой препятствие, которое командам предстоит преодолеть. Первое препятствие – окрашенный пол. Спокойно его пересечь может только «первоклассник»: поскольку он самый маленький, ему делается поблажка, остальным же не обойтись без переправы. Для этого каждой команде выделяется по две дощечки или картонки. По сигналу ведущего стоящие первыми в каждой команде игроки встают на одну картонку, а вторую помещают перед собой, перешагивают на нее и перекладывают вперед ту, что находится сзади, и так до тех пор, пока весь участок не будет пройден.

Команда, переправившаяся быстрее, приступает к покорению следующей преграды – пролома в полах. Этот участок следует подготовить заранее. На нем на разных расстояниях раскладываются картонные кубики-кирпичики, по которым данный участок можно перескочить. Труднее всего здесь придется тем, у кого связаны ноги и кто передвигается ползком. Не справившиеся с заданием, как и в первом случае, выбывают из игры. При этом команды могут помогать своим игрокам: переносить их на руках или на спине.

Следующим препятствием являются «стулья», их роль здесь будут выполнять кегли. Этот участок пути заставляется кеглями, а вокруг них прокладывается тропинка в виде тонкой нити, по которой и нужно все «стулья» аккуратно обойти. Но наступать мимо тропинки ни в коем случае нельзя. Как и в предыдущих случаях, «прыгуны» должны преодолевать препятствие по нити, «ползуны» – ползти и т. д. В этом состязании помогать друг другу нельзя.

И последним этапом является покорение «буфетчицы». Здесь, чтобы усыпить «злобную буфетчицу», команда должна исполнить ей колыбельную. При этом «вегетарианцы» должны исполнять песню, шелестя какими-либо листами или издавая другие негромкие звуки, а «обжоры» – стуками по посуде. Если «буфетчица» угадывает песню, команда побеждает. Песни даются командам заранее, и менять их они не могут.

Глава 9.
Телевидение

«Кинопробы»

Тем, кто слабо представляет, как проходят кинопробы, нужно для начала объяснить это, чтобы суть игры стала понятной. Итак, чтобы подобрать наиболее подходящего кандидата на ту или иную роль, требуется собрать в прямом смысле слова побольше народу. Число участников в этой игре, как и на кинопробах, ограничивается только размерами помещения, в котором планируется проводить соответствующее действие.

Перед началом игры требуется выбрать человека на роль консультанта режиссера. В его обязанности будет входить непосредственный просмотр и оценка творческих способностей кандидатов и выбор лучших. Он с небольшой группой других «телевизионных работников» определяет задания, которые должны выполнить кандидаты на ту или иную роль. Тот игрок, который справится с заданием лучше всего, считается победителем.

«Фильм, фильм, фильм…»

В начале этой игры нужно выбрать ведущего или даже нескольких. Ведущие выбирают какой-нибудь известный фильм и показывают часть сюжета в виде сценки, а остальные должны отгадать, что это был за фильм.

Следует заранее обговорить условия и правила, которые необходимо соблюдать в этой игре. Прежде всего не стоит изображать сценки из каких-нибудь бразильских мыльных сериалов. Их смотрят далеко не все, да и запутаться в существующем многообразии весьма несложно. Опять же не стоит обращаться к малоизвестным кинокартинам, тем более к каким-нибудь научным или документальным. Замечательно подойдут для данной игры культовые фильмы как отечественного, так и зарубежного производства.

Группа игроков, «показывающая фильм», вначале распределяет роли между собой. Показывая сценку, они стараются передать характер собственных героев.

«Репетиция хора солдатской песни»

Эта игра чрезвычайно интересна и смешна. В качестве примера для подражания можно взять какой-нибудь номер из концерта, посвященного празднику военных. Все помнят, что на таких концертах множество песен обязательно исполняют солдаты. Перед этим они старательно репетируют. Как раз это в данной игре и нужно воспроизвести.

Все желающие разделяются на три группы. Им лучше встать рядами, как на концерте, чтобы каждый следующий ряд возвышался над предыдущим. Для этого в домашних условиях можно использовать всяческие подручные средства в виде табуреток, скамеечек и прочих возвышений. Дальше нужно взять листочки с текстом какой-нибудь песни, лучше военно-патриотического направления. Затем первая группа поет первую фразу песни, вторая – другую, третья – следующую. Припев песни исполняется коллективно.

Одним из условий является то, что группы поют на разные голоса. Например, первый ряд исполняет отрывок песни басом, второй – сопрано, третий растягивает слова. Для руководства ансамблем можно выбрать «дирижера», а также «солиста».

«Мастера жанра»

Эта игра заключается в том, чтобы научиться показывать отрывки из известных фильмов разных жанров: мелодрамы, комедии, детектива, фильма ужасов, детского фильма и т. д. Следует брать только те фильмы, которые являются доступными и известными.

Для начала следует разделиться на две команды. Первая – команда ведущих, а по совместительству и актерская группа.

Ее члены на время удаляются за пределы видимости второй (зрительской) команды, выбирают фильм, из него берут любую наиболее яркую сценку и распределяют между собой роли для ее исполнения. Затем в срочном порядке репетируют и представляют номер на суд зрительской команды.

«Одинокий актер»

Эта игра похожа на предыдущую, с единственным отличием: продемонстрировать какой-нибудь сюжет из известного фильма должен один человек. В гордом одиночестве он показывает тот сюжет, который выбирает сам. По желанию, он может экранизировать отрывок из известного произведения.

Остальные игроки выступают в качестве зрителей и отгадывают тот фильм, отрывок из которого им показали, или то произведение, по которому ставился экспериментальный фильм. Актер должен постараться наиболее полно передать характер каждого изображаемого героя.

«Пойми меня»

Не так давно в телевизионном эфире была передача, которая называлась «Пойми меня». Суть этой передачи, несколько переделанная, лежит в основе данной игры, состоящей из нескольких туров.

Перед началом игры выбирается ведущий, который встает в центр заранее обозначенной площадки. В его основные обязанности будет входить руководство процессом игры и определение победителя, а также контроль за тем, чтобы все правила исполнялись должным образом.

Первый тур игры заключается в следующем. Ведущий распределяет между игроками роли – предстоит изображать различных птиц или животных. Каждому игроку он называет того зверя, которого надо будет «сыграть», но остальные слышать задания не должны. Наконец, после распределения ролей ведущий начинает вызывать по очереди каждого игрока на середину комнаты. Приступая к изображению заданного животного, игрок может махать руками, вращать туловищем, прыгать или ползти. Совершаемые телодвижения должны быть похожи на манеры изображаемого животного.

Все остальные игроки внимательно смотрят и стараются угадать, какую птицу или какого зверя так усердно пытается «сыграть» им их товарищ. Тот, кто угадывает, получает очко наряду с тем, кто изображал. Если же никто не может угадать изображаемое существо, очко не присуждается никому.

Во втором туре ведущий снова дает игрокам задания, которые они должны выполнить, но теперь в их качестве выступают неодушевленные предметы. Это могут быть, например, вещи, которые находятся в той комнате, где проходит игра. Когда каждый игрок изобразит заданный ему предмет, все участники могут попытаться создать общую картину помещения. Для этого каждому нужно будет занять положение, соответствующее предмету, и в том месте, где он находится.

«Угадай мелодию»

Суть игры заключается в следующем. Один человек выступает в качестве ведущего. Остальные игроки разделяются на три команды или – если их всего трое – играют каждый за себя. Ведущий дает послушать всем присутствующим отрывок из какой-нибудь песни. Они каким-нибудь образом сигнализируют ему о готовности ответить, причем каждый старается обогнать другого.

Если песня угадана верно, выигравший получает определенное количество очков. Если ответ был неправильным, этот игрок лишается на два хода права принимать дальнейшее участие в угадывании мелодий.

Выигрывает тот игрок или команда, кто наберет более всего очков. Призы и подарки для игроков определяет сам ведущий. О продолжительности игры по времени игроки договариваются между собой.

«Любимый герой»

Каждый игрок выходит на середину комнаты и изображает любимого литературного или художественного героя. Это может быть персонаж какого-то фильма или личность, известная в телевизионной среде. Один человек изображает, а остальные пытаются отгадать, кого он показывает. Если это удается сделать, правильно угадавший зритель получает очко. Если никто не угадывает, очко присуждается тому, кто изображал.

В конце каждый игрок должен оказаться на месте того, кто изображает своего любимого героя. Победившим считается тот, кто набирает более всего очков.

«Конкурс пародии»

Для конкурса пародии выбирается ведущий. Пародисты могут подражать известным личностям, таким, как Максим Галкин, Михаил Грушевский или Николай Лукинский. В качестве объекта изображения могут быть использованы личности популярных политиков или творческих деятелей. Главное, чтобы зрители отгадали, что за человека им пытаются показать. Для этого пародистам нужно постараться передать характерные черты изображаемого, его манеру разговаривать, двигаться, отстаивать свои убеждения. Тот, кого зрители сочтут самым способным пародистом, становится победителем и награждается каким-нибудь призом.

«Видеоклипы»

Несколько человек изображают какой-нибудь известный видеоклип, а остальные пытаются угадать, что им показывают. Для наибольшего соответствия участникам игры следует заранее распределить роли. Один игрок выступает в роли певца. Если решено изобразить видеоклип с записью какой-нибудь группы, то участники решают, кто кем из них будет. Оставшиеся игроки выполняют роли благодарных зрителей.

Игроки, изображающие певцов, должны воспроизвести манеры знаменитости, чтобы клип был максимально похож на оригинал. Победителей и проигравших в этой игре нет, но при желании можно учредить специальные правила, по которым победителя все-таки определят.

Коллективный танец

Эта игра предназначена для тех, кто любит танцевать. Поскольку таковых наверняка всегда очень много, то конкурс на самый лучший танец оценят многие. Заранее нужно выбрать независимое жюри, которое оценит представленные на его суд танцы. Музыкальным сопровождением танца могут послужить современные песни или записи популярной музыки.

Сначала все желающие принять участие в этом конкурсе должны разделиться на две команды, в каждой из которых может быть около десяти человек. Каждая группа должна продумать свой собственный коллективный танец, при этом ей разрешается подражать какому-нибудь популярному танцевальному ансамблю, например общеизвестному «Тодес».

На подготовку танца отводится какое-то определенное время, например 15—20 минут. Танец можно делать шуточным и смешным. Можно заранее продумать костюмы для готовящихся выступлений.

Осуществляется «показ» по типу популярных телевизионных передач. Перед началом подготовки танца нужно распределить роли: кто выступит в роли судей, кто – танцевальных артистов. Можно выбрать художественного руководителя, а также не обойтись без ведущего, который проконтролирует и оценит выступление танцоров.

Анимационное кино

Суть этой игры заключается в том, чтобы изображать героев из своих любимых мультфильмов. Все желающие принимать участие в «театральном представлении» делятся на небольшие группы, выбирают любимый большинством мультфильм и «экранизируют» его, распределив соответствующие роли.

Можно показывать отрывки из мультфильмов не ради победы, а просто так, или же устроить показ в виде конкурса. В последнем случае нужно выбрать независимого судью, который и решит, чье выступление является наиболее похожим на изображаемый мультфильм.

Кстати, для большей правдоподобности можно позаботиться и о костюмах – заранее сделать маски, соответствующие наряды. Если же организовать игру решено в настоящий момент, а костюмы, естественно, никто не подготовил, можете легко обойтись и без них. Ведь самым главным является умение передать характер изображаемого героя, а для этого надо вжиться в его образ.

«Слабо?»

Каждый человек умеет делать что-нибудь из ряда вон выходящее. Как раз такое умение и понадобится в следующей игре, которую мы предлагаем провести в виде телевизионной передачи. Для того чтобы выявить скрытые таланты всех, желающих принять в ней участие, нужно выбрать кого-то на роль ведущего, который будет регулировать процесс, а также тех, кто станет непосредственным участником конкурса. Можно устроить своеобразное шоу, в котором каждый из ребят будет выполнять свою роль. Например, самый сильный может демонстрировать силовой номер. «Артисты» выбирают роли в зависимости от способностей, которыми они наделены.

Поскольку таланты наверняка есть у каждого, то участников в данном конкурсе будет немало.

«Золотые голоса»

Суть этой игры заключается в том, чтобы каждый игрок имел возможность продемонстрировать свои вокальные данные. Для этого нужно справиться с главным заданием – изобразить известного певца. В качестве момента действия можно выбрать, например, концерт «Песня года», в котором каждый певец выходит на сцену и поет свою песню.

В начале игры следует выбрать ведущего, он в свою очередь определяет несколько известных имен, которым нужно будет подражать. Задания могут быть такого рода: спеть голосом Николая Баскова, Аллы Пугачевой, исполнить что-нибудь из репертуара Шуры, Бориса Моисеева. Игрокам, объединившимся в группу, можно порекомендовать выступить в подражание балету «Тодес».

«Состязание лучших»

Эту очень интересную игру можно организовать в виде спектакля. Поскольку спектакль невозможен без костюмов, значит о них следует позаботиться заранее. Перед началом игры можно выбрать костюмера голосованием, и тогда придумывать и готовить костюмы будет его обязанностью. Возможен и такой вариант, когда каждый участник занимается созданием своего образа самостоятельно.

Данная игра построена в виде конкурса. Сначала выбирается ведущий, который призван следить за проведением этого своеобразного концерта. Кроме того, понадобятся судьи.

Каждый участник решает, кем он будет. Можно стать, например, сказочным героем, но в этом случае и костюм должен быть соответствующим. Можно придумать собственный образ, и это даже лучше.

В конкурсе можно устроить несколько туров, в ходе которых и определится самый-самый. В конце игры должен остаться один конкурсант, проявивший самые лучшие артистические качества.

Первый тур конкурса состоит в том, что все желающие принимать участие в нем должны продемонстрировать свое красноречие. Можно выбрать какой-нибудь объект из числа участников, который будет выслушивать комплименты в свой адрес. Выбранное жюри определяет, чей комплимент может считаться самым-самым. Автор этой похвалы награждается очком.

Второй тур требует изрядной доли воображения. Все, кто примут участие в данном конкурсе, делятся на пары и представляют себе такую ситуацию. По двум противоположным улицам идут два друга, которые давно не виделись. Их разделяет дорога со сверхактивным движением, на которой нет светофора и по которой непрерывно идут машины. Что будут делать в этом случае друзья, чтобы договориться о дальнейшей встрече? Если кричать – совершенно бесполезно, все равно ничего не слышно. Единственный выход – объясниться жестами, как раз это и нужно проделать в данном туре.

Задание для игроков заключается в том, чтобы один позвал другого в гости, на каток, в цирк, на дискотеку, в кино, в лес, на лыжную прогулку, в театр, на семейный обед или еще куда-нибудь, но так, чтобы друг его понял. Жюри определяет, чье приглашение было самым понятным и красивым. Победителю присуждается очко.

Следующий тур выявит самого внимательного конкурсанта. В нем тоже участвуют пары. В каждой игроки становятся спиной

друг к другу. Ведущий задает вопросы одному из пары о внешнем виде другого, а тот отвечает на них. Вопросы могут касаться одежды, прически, аксессуаров, а ответы должны быть точными. Победитель получает очко.

Четвертый этап конкурса определит самого хозяйственного человека. Правила заключаются в следующем. Всем участникам завязывают глаза, и в таком виде они должны определить вид продукта, который им дадут попробовать. Определять лучше всего, пробуя на вкус.

Следующий тур выявит самого артистичного участника конкурса. Для этого каждый из игроков должен продемонстрировать какой-нибудь номер в своем исполнении. В качестве показательного выступления могут быть представлены песня или танец, анекдот или смешная история из жизни, небольшая сценка-пантомима. Судьи определяют, какой из представленных номеров достоин получить приз.

По такому принципу и проводится данная игра. Но поскольку она является ролевой, то в самом ее начале, как уже говорилось, участники должны определить, какими героями они будут. Кто-то может быть, например, мушкетером Атосом из знаменитого произведения.

Но самым главным условием является то, чтобы ребята в конкурсах старались соответствовать образу того, кому в настоящий момент подражают. А судьи следят не только за тем, кто лучшим образом справится с предложенным ему заданием, но и еще за тем, насколько «актеры» соответствуют выбранным им персонажам. В остальном игра проводится по принципу телевизионной передачи. Победителем считается тот, кто в конце игры наберет наибольшее количество очков.

«Как в кино»

В начале этой игры выбирается ведущий, который определяет ее основную цель. Целью могут быть следующие задания: найти клад, вычислить опасного преступника, обезвредить главаря мафии, найти украденные деньги и т. д. Как видите, все задания напоминают сюжеты детективов. Настоящая игра будет развиваться по одному из них. Организаторская группа, состоящая из ведущего и его помощников, разрабатывает сценарий игры. Прежде всего нужно выполнить основную цель этой игры, например найти сокровища или отыскать «бандита».

О том, кто спрятал сокровища или кто является бандитом, знают только ведущий и помощники, потому что они сами распределяют роли. Эта информация держится в большом секрете, чтобы игроки раньше времени не догадались. Примерно два или три человека будут «милиционерами», небольшая группа – «мирными жителями». Игру можно разнообразить и другими ролями, присутствие которых зависит только от фантазии организаторской группы.

В этой игре нет никаких строгих правил, только некоторые рекомендации по ее проведению. Лучше играть таким образом не в помещении, а на улице, потому что ролей и участников наверняка будет много, и в домашних условиях они просто не поместятся. Сюжет можно придумывать по ходу игры, сроки ее проведения не ограничены.

«Любители сказок»

Среди желающих принять участие в этой игре выбирается ведущий, который предлагает остальным игрокам экранизировать сценки из давно всем известных сказок. Поскольку сказок очень много, соответственно и простор для импровизаций весьма широк. Мы предлагаем передать содержание таких известных сказок, как, например, «Волк и семеро козлят», «Колобок», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Кот в сапогах», «Теремок», и т. д.

«Комедийная сценка»

В начале игры выбирается ведущий, который предлагает всем желающим принять участие в постановке какой-нибудь смешной сценки. Он же определяет и сюжеты, принимаемые к постановке. Они, например, могут быть такими:

про Белку и Стрелку, которые полетели в космос; про кошку Машку, которая поймала мышку; про золотую рыбку, которая не желает выполнять чужое желание; про птичку, которая порхает с ветки на ветку; про ежика, который убегает от черепахи.

Сюжетов множество. Победителей и побежденных в этой игре нет, но по желанию можно придумать правила, чтобы они были.

«Докладываем!»

Суть этой игры состоит в том, чтобы участники на время почувствовали себя учеными, выступающими на научных конференциях. В начале игры выбирается ведущий, который предлагает игрокам порассуждать на разные темы, выдвинуть свои гипотезы, доказать их. Сначала нужно будет написать доклад на одну из предложенных тем, какую – каждый игрок выбирает самостоятельно. Затем этот доклад нужно принародно прочесть. Каждый делает это поочередно, а остальные игроки в это время слушают и задают при необходимости вопросы.

На конференции обычно бывают репортеры, так что несколько человек могут выступать в их качестве. Доклады должны как можно больше отличаться от тех, которые читаются на научных конференциях, своей веселостью. В качестве тем для научных конференций можете выбрать одну из следующих пословиц:

«Любишь кататься – люби и саночки возить».

«Не рой другому яму – сам в нее попадешь».

«Ученье – свет».

«Поспешишь – людей насмешишь».

«Сила есть – ума не надо».

«Кончил дело – гуляй смело».

«Тише едешь – дальше будешь».

Тот, кто сделает самый интересный доклад и сможет красочно представить его на суд зрителей, станет победителем этого конкурса. В качестве приза этому игроку неплохо присвоить «ученую степень».

«Выражения лиц»

Когда все желающие принять участие в этой оригинальной, юмористической забаве разделятся на две команды, каждый должен решить, какого известного человека он будет изображать. Это может быть политик, телеведущий, артист или кто-то другой. Главное, чтобы его знали все.

Выбираются независимые судьи. Далее из каждой команды по очереди выходят по одному игроку. Их задача в том, чтобы мимикой продемонстрировать различные эмоции, якобы исходящие от того, кого они так старательно изображают. Передавать характерные мимические явления надо, активно напрягая при этом мышцы своего лица.

Попробуйте выразить на своем лице такие виды эмоций. Старайтесь делать это в несколько гротескной форме, что поможет добиться лучшего мимического эффекта:

– радость;
– злость;
– испуг;
– удивление;
– изумление;
– восторг;
– презрение;
– отвращение;
– умиление;
– неодобрение.

И так дальше в том же духе. Разные варианты эмоций можно придумать самостоятельно и добавить их к предложенным. «Артист», выступающий в данный момент, называет персонажа, которого он изображает, но о том, какую эмоцию пытается выразить в данный момент, он умалчивает. Ее отгадывают члены команды противников, а судьи определяют, насколько соответствует игрок тому, что он пытается изобразить.

И игроки противоположной команды, и судьи имеют право называть тот вид эмоции, который они хотят увидеть. Оценивать «артистические данные» может только жюри, учитывающее степень соответствия изображаемому человеку и естественность показываемых эмоций. Каждый участник получает определенное количество очков (по пятибалльной системе). Победившей считается та команда, которая набирает больше очков.

«Репортаж из ниоткуда»

Выбирается ведущий. Он предлагает ребятам представить себя репортерами, которые готовят сложный репортаж в прямой эфир на какую-нибудь актуальную тему. Место проведения репортажа обязательно должно быть необычным, например таким, как взорвавшаяся макаронная фабрика. Каждый игрок пробует себя в амплуа журналиста и передает события как можно более ярко. При этом нельзя забывать о том, что эфир прямой.

Пантомимы

Пантомима – это сценка без слов, где все нужно показывать только с помощью жестов и мимики. В этой игре самодеятельным артистам нужно разыграть самые разные ситуации, изобразив людей, попавших в трудные положения. Естественно, что изображаемые герои должны быть известными личностями.

Перед началом игры выбираются ведущий и судьи. Предлагаются в качестве примера такие варианты:

– спортсмен-прыгун в высоту;
– дирижер, руководящий хором солдатской песни;
– человек, несущий чемодан с деньгами;
– больной, идущий на прием к стоматологу;
– влюбленный, который несет букет цветов;
– персонаж, сдающий экзамен по вождению;
– политик, попавший на концерт симфонического оркестра;
– именинник, получивший в подарок огромный торт;
– строитель, забивающий гвоздь.

Мы не называем конкретно тех персон, которых нужно изобразить, потому что их выбор целиком зависит от желаний и пристрастий самих «пантомимистов» и судей.

Вместо условного названия «человек» ставьте фамилии известных людей, попавших в непростые ситуации, предложенные ведущим и жюри. Для тренировки изобразительных способностей можно сначала попробовать войти в образ животных, которые, кстати, тоже попадают в сложные ситуации. Например, попробуйте изобразить кота, которому делают укол, или злую собаку, сидящую на привязи и пытающуюся дотянуться до мозговой косточки.

«При отсутствии везения…»

… обычно происходят весьма смешные вещи. Об этом даже снят хороший фильм, главную роль в котором исполняет Пьер Ришар. Суть данной игры заключается в том, чтобы на короткое время превратиться в невезучих. Для начала выберите ведущего, который даст всем игрокам задания изобразить следующие ситуации и их участников:

– вратарь поймал шайбу зубами;

– гимнаст забыл вовремя выйти из пируэта;

– у модного певца отключилась фонограмма;

– исполнитель бальных танцев не может поднять свою партнершу;

– человек пнул коробку с кирпичом внутри;

– манекенщица споткнулась на сцене и упала;

– метатель диска по ошибке метнул бумеранг;

– актер театра забыл слова;

– девушка неудачно покрасила волосы перед свиданием.

«Выпадаем в эфир»

Эта игра, организующаяся по типу телевизионной, начинается с выбора судьи, который впоследствии определит победителя.

Затем выбирается ведущий, роль которого желательно поручить самому коммуникабельному человеку из компании. Он записывает на листочке несколько ситуаций, в которых главный герой должен… упасть. Выбор героев происходит по прежнему принципу – это непременно должен быть какой-то известный человек. Кто именно подразумевается в той или иной ситуации, участники могут решить и самостоятельно. Например, изобразите политиков. Попробуйте представить, как будет падать, скажем, Владимир Жириновский, если он:

– поскользнулся на ледяной дорожке;

– готовит засаду;

– в воздухе просвистел выстрел.

И таким образом постарайтесь включить в проигрывание как можно больше известных людей. Все – и зрители, и сами игроки получат массу удовольствия.

«Вот кто-то с горочки спустился…»

Перед началом выбирают ведущего. Его задача состоит в том, чтобы загадывать определенных людей. Эти роли распределяются между игроками, которые должны изобразить, как ходят заданные герои. В качестве примера предлагаем различные ситуации, которые нужно учитывать в данной игре. Под словом «человек», как и в предыдущих забавах, подразумевается конкретная известная личность. Итак, примеры следующие:

– человек поздно ночью возвращается через кладбище;

– покупатель приобрел себе ботинки на размер меньше;

– рыбак идет по тонкому льду;

– юноша или девушка вырабатывают походку профессиональной манекенщицы;

– толстяк съел восемь пирожных за один раз;

– дачник целый день работал на садово-огородном участке;

– домохозяйка несет тяжелую сумку;

– спортсмен только что пробежал длинную дистанцию.

Победителя определяет ведущий. Им становится тот игрок, которому удастся лучше и правдивее остальных показать ситуацию, которую ему задали. Желательно, чтобы ребята старались изображать не только характерные особенности определенной личности, но и сделать падение как можно более естественным.

«Передача сигналов»

Суть этой игры в том, чтобы изобразить пленников, захваченных злыми пиратами. Они спустили своих жертв в тюрьму и привязали к тяжелым дубовым стульям, к тому же заткнули рты кляпом. Игроки должны как следует войти в роль. Им нужно выразить переполняющие их эмоции с помощью ног. Предлагаются такие варианты эмоций: страх, тоска, презрение, гнев, надежда, вера и другие.

«Сложное положение»

В этой игре надо изобразить сложные ситуации, войдя в образы людей, которые волей судьбы в них оказались. Они должны передать эмоции человека, попавшего в нелегкое положение, некоторые его действия, выражение лица и другие характерные проявления личностей. В качестве примеров можно привести такие ситуации и их «героев»:

– дирижера военного оркестра, у которого во время выступления спадают брюки, а он пытается их удержать;

– манекенщицу, у которой во время выступления на подиуме вдруг сваливается юбка;

– певца, у которого во время концерта парик съезжает набок;

– танцора, неловко поднимающего свою партнершу, и они в итоге оба падают;

– фигуристку, у которой во время показательного выступления развязывается шнурок на коньке.

И другие варианты подобного плана.

«В порядке очереди»

Для этой игры нужно разделиться на две команды. В качестве заданий выступают смешные ситуации, объединенные общей темой. Эта тема указана в названии игры – очереди. Быть составной частью очереди невесело, но в данной игре все сложится по-другому. Ведь игроки встанут в воображаемые очереди, например:

– к зубному врачу;
– в библиотеку;
– в автобус дальнего следования;
– в платный туалет;
– в парикмахерскую.

Приятного аппетита

Выбирается ведущий, который предлагает игрокам поучаствовать в некоторых щекотливых ситуациях, объединенных общей темой – обедом. Нужно изобразить, как обедают разные люди в не менее различных условиях, передать их основные принципы поглощения пищи и характерные черты соблюдаемого за столом этикета.

Разыгрывать ситуации может как один человек, так и целая группа. Определяет победителя (или команду победителей) ведущий, который следит за тем, чтобы особенности проведения обеда соответствовали времени и месту, которые предложено разыграть. В качестве примерных ситуаций допустимо использовать такие:

– устроили пир пираты на корабле, попавшем в шторм;

– принимают пищу космонавты в условиях полной невесомости;

– обедает учитель после проведения своего первого урока в школе;

– обедают члены королевской семьи во время государственного переворота;

– обедают важные дипломаты, когда их никто не видит;

– приступили к приему пищи аборигены, с большим трудом поймавшие зверя.

Выполняем несколько дел сразу

Выбираются ведущий и независимые судьи, которым предстоит определять победителей. Ведущий раздает задания, выполняя которые, игроки начнут изображать перед окружающими известных личностей. Каких – решают они сами, главное – чтобы эти люди действительно были популярными.

В общем, игра немного похожа на предыдущую, однако имеет и свои отличительные особенности. Игроки должны выполнять несколько дел одновременно, стараясь до мельчайших известных им подробностей подражать выбранным персонажам или общеизвестным людям. В качестве примеров можете предложить такие задания:

– персонаж должен одновременно чистить вареную картошку и читать книгу маленькому ребенку;

– декламировать стихотворение и исполнять шуточный танец;

– гладить белье и упражняться в накачке ножных мышц;

– петь народную песню и выполнять акробатический номер;

– подметать полы и решать в уме несложный математический пример;

– скакать на одной ноге и застегивать пуговицы.

«Секреты собрания коллекций»

Выбирается ведущий, который должен обладать изрядной долей изобретательности. Он определяет для игроков задания, заключающиеся в необходимости изобразить персон, столкнувшихся с неприятным фактом. Предположим, коллекционер вдруг заметил, что его коллекция, собранная с таким трудом, потерпела негативное воздействие извне… Естественно, что этот факт никого не обрадует.

Итак, ведущий распределяет между игроками роли, требующие вживания в образы разных коллекционеров, реагирующих на порчу или исчезновение своих коллекций. В дальнейшем он следит за тем, чтобы ребята старались как можно правдивее передать чувства изображаемых людей. Для примера предлагаем следующие ситуации:

– хозяин бесценных аквариумных рыбок увидел, что одну из них доедает кот;

– любитель комнатных цветов заметил, что одно из растений обгрыз попугай;

– обладатель коллекции марок заходит в комнату в тот момент, когда порыв ветра распахивает окно, отчего марки разносятся по всей квартире и даже за ее пределы;

– коллекционер редких видов камней видит, как его товарищ забивает в табуретке гвоздь одним из экспонатов.

«Улыбайся, как я»

В начале игры выбирается ведущий, который следит за тем, чтобы задание соответствовало представлению, разыгрываемому игроками. Но для начала следует обозначить правила игры.

Задача заключается в том, чтобы изобразить улыбку разных животных в момент их довольства жизнью в целом и самими собой в частности. Нужно не просто улыбнуться, а передать характер изображаемого зверька. В качестве примера предлагаются такие звери, как мышка, добрый слон, дикобраз, удав, лошадь, комар, мартышка, осьминог, кролик, медвежонок, удав, попугай, кот, тигр.

Можно немного изменить правила игры, если в самом начале договориться, что «героями» представления станут персонажи популярных мультфильмов, такие, как Чебурашка, крокодил Гена, старуха Шапокляк, кот Матроскин, Винни-Пух, ослик Иа, Зигзаг Мокряк и другие.

Победителя определяет ведущий, который следит за тем, чтобы расточаемые игроками улыбки соответствовали образам тех, кто должен быть изображен.

«Со слезами на глазах»

В этой игре участникам придется поплакать. Но не просто так, а изображая человека, попавшего в определенную ситуацию. При этом нужно постараться передать требующуюся по сюжету интонацию. Можно попробовать изобразить капризный, хныкающий, подвывающий, рыдающий, надрывный плачи и плач от счастья.

При желании изобразите плачи мультипликационных героев – поросенка Фунтика, крокодила, у которого болят зубы, дракона Дракоши, царевны Несмеяны.

«Язык цветов»

Для этой игры нужно, чтобы у каждого участника цвет ассоциировался с чем-то определенным, вызывал какие-то ощущения. Тем, для кого это не является проблемой, участвовать в игре будет весело и интересно.

Суть игры заключается в том, чтобы ребята сумели объяснить жестами разные цвета. В начале игры выбирается ведущий, который будет заодно и судьей. Игроки представляют участников конкурса при поступлении в театральный институт, экзамены в который принимают вредные преподаватели. В члены театральной комиссии нужно выбрать примерно трех или четырех человек, которые будут помогать главному экзаменатору оценивать качества «абитуриентов».

Участникам нужно изобразить такие цвета:

– красный;
– зеленый;
– синий;
– белый;
– черный.

Если игроки справились с первым заданием, задачу можно усложнить, предложив им показать такие цвета, как:

– салатный;
– розовый;
– оранжевый;
– серый.

Если и с этим заданием игроки справятся, предложите им показать и угадать оттенки уже изображенных цветов.

Например, синий может быть ярким и насыщенным или тусклым – вот это и нужно показать.

Все остальные игроки при этом должны отгадать, какой цвет или оттенок имелся в виду. Тот, кто сможет объяснить пантомимой цвет так, чтобы его поняли, выигрывает, то есть «проходит в институт».

«Немой жест»

Суть данной игры заключается в том, чтобы изобразить человека, попавшего в такую нелегкую ситуацию: в самый разгар государственного концерта на сцену Кремлевского Дворца выходит ведущий, чтобы объявить номер и назвать имя известнейшего певца, готового выйти на сцену. Но у него внезапно пропадает голос. Ясно, что из такого тяжелого положения нужно будет как-то выкрутиться.

Итак, в начале игры из числа желающих принимать участие выбирается незадачливый ведущий. Остальные игроки будут исполнять роли зрителей. Им предстоит отгадывать, что за певец должен сейчас выступать на сцене.

Ведущий жестами или как-то иначе старается показать, что он должен был объявить, а зрители угадывают. Тот, кому это удастся, побеждает в этом конкурсе.

«Вести с сурдопереводом»

Из числа желающих принимать участие в игре два человека выходят на середину комнаты. Им нужно провести выпуск новостей с сурдопереводом. Один игрок читает новости и частные объявления вслух, а другой обозначает их жестами. Можно заранее записать новости, которые будут передаваться, на листе бумаги. Это могут быть сообщения, носящие информационный характер, спортивные вести, прогноз погоды.

«С тяжелым вздохом»

В данной игре ребятам придется вздыхать на разные лады. В зависимости от ситуации, которую они начнут обыгрывать, им следует изобразить вздох, приличествующий данному событию. В начале игры выбирается ведущий, который и обязывается называть ситуации. Можете также выбрать несколько человек на роли судей.

В качестве примера предлагаются некоторые варианты ситуаций:

– вздохнуть устало, будто холостяк закончил генеральную уборку квартиры;

– вздохнуть испуганно, будто в темной прихожей на вас неожиданно упала вешалка с одеждой;

– вздохнуть обреченно, как ребенку, которому предстоит вытерпеть укол от дифтерии;

– вздохнуть тяжко, будто мужчина несет тяжеленный груз;

– вздохнуть радостно, будто имениннику сделали хороший подарок;

– вздохнуть изумленно, будто вам сообщили удивительную весть;

– вздохнуть удивленно, будто в сентябре пошел пушистый снег;

– вздохнуть картинно, будто это актер играет в драматическом театре.

Побеждает тот, кто наиболее убедительно вздохнет в соответствии с заданной ситуацией. Конкурс можно усложнить, если предложить каждой команде вздохнуть хором.

«В магазине»

В этой игре надо между ребятами распределить роли работников магазина и покупателей. Часть желающих принимать участие становятся «продавцами», а другая – «покупателями». В этом не было бы ничего сложного, если бы не одно условие.

Магазины обязательно должны быть специализированными, а товары – иметь особое назначение. Следовательно, «продавцы» и «покупатели» тоже должны выступать определенным образом.

В качестве табличек-вывесок для магазинов можно предложить такие: «Магазин для прогульщиков», «Магазин для хулиганов», «Магазин для отличников», «Магазин для бездельников» и т. д.

«Читаем с выражением»

В данной игре предлагается прочитать стихотворение в соответствии со всеми требованиями, которые учителя предъявляют детям на уроках литературы. Если кто-то не помнит, сообщаем, что они требуют от учеников очень выразительного чтения, выделения интонацией всех основных моментов. Как раз это и нужно в данной игре.

Сначала выбирается человек на роль ведущего или на роль учительницы – зависит от желания игроков. Остальные игроки будут участниками конкурса, или учениками. Задача каждого из них – прочитать с максимально возможным выражением какое-нибудь стихотворение. При этом можно использовать свои мимические способности.

Еще один вариант этой игры заключается в том, чтобы читать стихотворение под музыку, которая ему абсолютно не соответствует. Это, кстати, непросто сделать.

Каждый участник читает стихотворение, а ведущий оценивает, кто справился с заданием лучше. Если ведущий выполняет роль учителя, то он ставит оценки всем выступившим. Можно проводить игру в виде конкурса, по типу некоторых телевизионных передач.

«Признания в любВИ»

Все желающие должны разделиться на команды, выбирается ведущий. Количество команд не ограничивается, оно зависит только от числа игроков. После разделения от каждой команды на импровизированную сцену выходит по одному игроку, которые должны объясниться в любви от лица тех персонажей, которых им поочередно будет называть ведущий. В числе ролей могут быть, например, такие:

– трехлетнего малыша;

– школьника-хулигана;

– примерного отличника;

– иностранца, не знающего ни слова по-русски;

– русского, не знающего ни одного иностранного языка и влюбившегося во француженку;

– студента;

– пенсионера.

«Балет, балет, балет»

Суть этой игры заключаются в том, чтобы изобразить балетный номер. Весь состав потенциальных игроков должен разделиться на группы по три человека в каждой. После этого каждая группа исполняет какой-нибудь балетный номер, который может быть представлен в любом жанре.

Если решено играть с определением победителя, значит лучше заранее выбрать судью, чтобы он мог оценить, чей номер является самым ярким и запоминающимся.

«Пение под фонограмму»

Игроки делятся на пары. Один из двоих изображает певца, а другой – его фонограмму. «Фонограмма» не должна быть видна зрителям, поэтому ей лучше где-нибудь спрятаться. Изображающий певца игрок должен как следует войти в роль, создать свой образ, но самое главное, конечно, чтобы его «пение» (а точнее – открывание рта) совпадало с «фонограммой». Таким образом происходит прослушивание всех пар игроков.

Независимые судьи решают, кто из участников справился с заданием самым лучшим образом. Победителей можно наградить чем-нибудь почетным.

Глава 10.
Армия

«Равная борьба»

В игре необходимо участие двух мальчиков. Они будут выполнять роль двух богатырей, которым предстоит померяться силами.

У каждого «богатыря» в каждой руке должно быть по недлинной палочке (толщиной в 2—2,5 см). При встрече друг с другом кто-нибудь из мальчуганов вынимает палочки и постукивает одна о другую. Это означает вызов противнику. Если вызов принят, в ответ мальчуган вынимает свои палочки и тоже постукивает ими. Затем они выбирают любую пару палочек, обхватывают каждую рукой и по взаимному сигналу начинают вырывать палочки друг у друга, не вводя в борьбу ноги. После борьбы они вновь постукивают палочками и расходятся.

Эту же игру можно проводить с одной палочкой, но подлиннее. Условие борьбы простое: каждый соперник крепко держит в руке свой конец палки. Задача мальчишек: поворачивать палку влево и вправо, а потом внезапно дергать на себя. Кто отнимет палку, тот и победит.

«Всадники и мины»

Эта игра в войну представляет большой интерес и очень нравится как мальчикам, так и девочкам.

Игру лучше всего организовать на лесной полянке, на которой есть невысокий, но достаточно широкий пенек. На этот пенек ребята должны положить свои шапки, панамки (или другой предмет одежды) одну на другую. Получится горка из шапок, которые будут представлять из себя мины. Ребята выполняют роль всадников.

Перед началом игроки выстраиваются в ряд в сторонке от пенька. Первым прыгает тот, чья шапка оказалась наверху. Перед началом игры каждый должен как можно быстрее положить на пенек свою шапку.

Задача «всадников» – разбежаться, прыгнуть через пенек, схватить свою шапку (мину), не развалив остальных. Если же другие шапки упадут с пенька – значит, мина взорвалась. И игру следует начинать снова, а «подорванный на мине всадник» выбывает из игры. Таким образом, за одним игроком прыгает следующий, чья шапка оказалась на пеньке сверху.

Победителем оказывается тот игрок, который ни разу не свалил шапки.

Игру можно провести немного по-другому. Если кто-то из «всадников» во время игры задел шапки и «подорвался на мине», ему придется сложить все шапки снова, а свою положить в самый низ. Ему разрешается участвовать в игре, но теперь уже он будет прыгать последним. Победителями в этом случае считаются те «всадники», которые ни разу не «подорвались на мине».

«Разведчики и вражеские кони»

Все участники игры делятся на две равные по силам команды.

На площадке отмечают чертой или флажками большой прямоугольник размером 5х10 или 10х20 м – это будет лес.

Одна команда выстраивается в ряд на конце «леса», другая разбегается по нему. Команда, выстроившаяся в ряд на краю, – разведчики. Они выбирают командира. Те игроки, которые разбежались по «лесу», – «вражеские кони». «Командир» посылает по очереди того или другого «разведчика» в «лес». Тот, прыгая на одной ноге, должен ловить (пятнать) свободно бегающих по «лесу» «вражеских коней». Запятнал – взял «коня» себе. «Плененные кони» уходят с поля, а разведчикам начисляются очки.

Задача разведчиков сложная – пятнать они могут, только прыгая на одной ноге. «Командиру» надо внимательно следить за своими «разведчиками», чтобы вовремя подменять уставших. Для этого он дает призывный свисток – сигнал смены «разведчика». Прозвучал сигнал, и один удаляется из «леса» в шеренгу – отдыхать, а другой выходит ему на смену. «Разведчики» все время меняются. Игра идет в быстром темпе. Партия кончается, когда истекает 10 минут.

Через 10 минут команды должны поменяться ролями.

«Разведчики» уходят в поле, «вражеские кони» становятся «разведчиками». Игра идет в 4 партии. Выигравшей считается та команда, которая набрала больше очков.

Особые условия игры:

1. Очередной «разведчик» выходит в «лес» только один тогда, когда предыдущий вернется в свою шеренгу. Двум «разведчикам» одновременно быть в «лесу» нельзя.

2. Пойманные (запятнанные) «кони» идут в «плен» – обусловленное место возле игровой площадки – и находятся там до конца партии.

3. За черту «леса» выбегать нельзя.

4. «Разведчики» меняются в порядке очереди, установленной «командиром». Сам он тоже является «разведчиком» и выходит в «лес» по своему усмотрению.

5. Если все «разведчики» уже поводили, а время партии не истекло и в «лесу» еще остались свободные «кони», «командир» может послать водить своих «разведчиков» во второй и в третий раз. Но если «кони» все взяты в «плен», а время партии не истекло, команде «разведчиков» причисляются 3 призовых очка.

«Атакующая тройка»

Все делятся на тройки. Во главе каждой тройки – капитан. Для игры нужен шест длиной около 2 м. Если нет шеста, его можно заменить веревкой. Перед началом игры на площадке отмечаются линия старта и линия финиша.

Дистанцию устанавливают по желанию, примерно в 15—20 м.

Тройки выстраиваются возле линии старта так, чтобы капитан стоял на этой линии. Вся тройка садится верхом на шест. Каждый в тройке одной рукой поддерживает шест, а другую кладет на плечо стоящего впереди.

Сигнал судьи – соревнование начинается. Тройка бежит, подпрыгивая, нога в ногу, в одном ритме. Если тройка на дистанции потеряет кого-либо из участников, все останавливаются, так как нужно помочь боевому товарищу встать, оседлать шест, и только тогда продолжается бег к финишу.

Темп бега задает капитан. Он впереди, но и последним в тройке надо поставить умелого бегуна. От него во многом зависит слаженность всей тройки. Побеждает та команда, которая прыгает быстро и дружно.

«Погоня за врагом»

Играть лучше на улице, на лесной лужайке, где есть кустарники, камешки, бревна, пеньки и т. п. Один из игроков выполняет роль врага или предателя, для чего выходит вперед на 10—15 м, а все остальные бегут за ним, пытаясь его догнать. Кто первым настигнет «врага», отберет у него деталь одежды и наденет на себя, что служит как бы переходящим трофеем, становится сам «врагом».

Игра продолжается до тех пор, пока ребята не устанут.

«Маскировка, или дозорная вышка»

Для этой игры лучше всего подойдут опушка леса, лужайка, поросшая кустарниками. По жребию, один из играющих становится дозорным. Он занимает центр лужайки, где воткнут флажок. Это – «дозорная вышка».

«Дозорный» завязывает себе глаза и начинает громко считать:

«Раз, два, три…» – и так до тридцати. Отсчитав 30 секунд, «дозорный» снимает повязку и громко заявляет: «Иду искать!»

Его задача – обнаружить и назвать всех замеченных им игроков. На поиск отводится 10 минут.

Пока «дозорный» считает, играющие должны успеть спрятаться, замаскироваться как можно лучше. Правила игры ставят перед прячущимися сложную задачу: победит в игре тот, кто спрячется ближе всех к «дозорному» и кто дольше всех не будет им обнаружен. Тот, кто спрятался дальше чем на 20 м от дозорной вышки, считается вышедшим из игры, его «дозорный» не ищет.

Поначалу «дозорный» внимательно осматривается кругом, не сходя с места. Потом обходит лужайку по кругу диаметром 3—5 м. Следующий круг шире – 8—10 м.

Если в течение предоставленных «дозорному» для поиска 10 минут он обнаружил только часть играющих, подается сигнал свистком и голосом. Тогда каждый, кого не обнаружил «дозорный», должен встать и поднять руку вверх. Тот, кто оказался ближе всех к «дозорной вышке», считается победителем, умеющим маскироваться, а значит – прятаться от врага. Победителю начисляется 2 очка, а тому, кого «дозорный» не смог обнаружить на расстоянии 10 м, 1 очко.

Для «дозорного»: 2 очка начисляются за каждого игрока, которого он сумел обнаружить, стоя у флажка на «дозорной вышке» на расстоянии 10 м, и по 1 очку за игрока, обнаруженного на расстоянии 6—8 м.

«Бойцы и пленники»

Для этой игры требуется небольшой кусок ваты. Ребята разбиваются на две команды. Первая команда садится на одном ряду стульев, а другая – напротив, в пяти-шести шагах. Каждый ряд высылает своего «бойца». Они становятся друг против друга, перед своими рядами. Ведущий бросает между ними кусок ваты и «бойцы» отдувают его друг к другу, пока он не упадет. На чью сторону упадет кусок ваты, та проиграла (в середине, между рядами, можно провести черту мелом). Проигравший «боец» делается «пленником» и садится в сторонке, а проигравшая команда выставляет нового «бойца».

Когда много играющих, то выставляют по двое, трое «бойцов». Так продолжается, пока все члены одной из команд не окажутся взятыми в плен. Тогда победители переворачивают стулья и, приподняв их, заставляют побежденных пройти под этим сводом. Если пленникам удастся пролезть под сводом из стульев, игра начинается снова, если же нет – они проиграли.

«Часовой»

Для игры ставят два ряда стульев спинками вместе, одним стулом меньше, чем число играющих. Одного из игроков назначают часовым и вручают ему шпагу (ружье) – обыкновенную палку. «Часовой» идет вокруг стульев, а за ним – гуськом – остальные играющие.

«Часовой» с ружьем в руке идет то медленно, то быстро, то даже бегом, обманывая играющих, и садится тогда, когда этого меньше всего ожидают. Все бросаются в этот момент к своим «окопам» – стульям (на улице можно соорудить небольшие ямки). Того, кто останется без места, «часовой» забирает в «плен» (в какой-нибудь уголок). «Часовой» снова начинает обход, все отправляются за ним (а еще один из стульев уже убран). В результате в следующий раз одного места опять не хватает. Снова один из игроков попадает в «плен» «часового». Наконец, когда остаются только трое игроков, они составляют «военный суд», под председательством «часового», который назначается «военным прокурором».

«Суд» усаживается и начинает вызывать «заключенных». Один из «членов суда» возводит на них какое-нибудь «обвинение» – они защищаются. «Прокурор» может уменьшить наказание, но полного прощения никогда не бывает, и «приговор суда» должен быть немедленно выполнен.

В этой игре представляется множество случаев и острить, и хвалить, и шутить – как «судьям», так и «обвиняемым», а особенно – «прокурору». «Наказания» должны быть короткими, скорыми, чтобы не утомить остальных игроков.

«Партизаны»

Нескольким игрокам завязывают глаза, участники становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует «вражеские ворота». Остальные играющие – «партизаны», разбившись на группы (по числу «ворот»), стараются по одному пройти сквозь «ворота». Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, изображающие «вражеские ворота», могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящих «партизан», но тут же должны их опустить.

Побеждают игроки-«партизаны», сумевшие благополучно пройти через «вражеские ворота».

«Красные и белые»

Игра проводится на спортивной площадке или поляне. Играющие делятся на две команды. Затем каждая распределяет между собой следующие роли. В командах будут «командир», «разведчики», «конница», «пехота» и «истребители».

Количество ролей в звеньях и командах должно быть равным.

Спортивная площадка разделяется на три части. Первая – территория «красных», вторая – участок для «боев» с различными препятствиями и ловушками, а третья – территория «белых». На границе своих владений команды устанавливают в ряд кегли, которые соперники будут пытаться выкрасть. После этого оборудуется зона «боев», она должна быть самой большой. На ней необходимо расположить «кусты» – очерченные на земле круги, «болотистую местность» с разложенными на ней на небольшом участке крупными камешками, по которым ее можно перейти. Расстояние от одного камня до другого должно равняться шагу. «Болотных участков» должно быть два.

Здесь же размещаются «горы» – натянутые между двумя кольями на разной высоте нити. Для пересечения этой местности препятствия придется перешагивать. Через всю эту территорию проходит еще и петляющая «река» – тоже натянутая, но на более высоком уровне длинная лента синего цвета. «Река» должна разделять участок для «боев» на две приблизительно равные части. Через нее перекинуты несколько «мостов» – металлических дугообразных лесенок или скамеек, по которым «реку» можно форсировать. Эти «мосты» должны располагаться в разных местах. После установки всех препятствий через всю эту территорию, от одной зоны до другой, прокладываются пять или восемь песочных «дорог». Они должны пересекать все – и «горы», и «реку», и «болото», и «мосты».

Кроме этого, препятствиями являются еще «взрывные устройства», их каждая команда располагает по всей территории самостоятельно. Эту задачу возлагают на «разведчиков», которые должны заложить их так, чтобы не заметили соперники. Роль этих предметов выполняют для одних красные, а для других белые ленточки, замаскированные под остальными предметами на площадке так, чтобы их практически не было заметно, но при этом один уголок ленточки обязательно должен оставаться не спрятанным. Наступать на «заминированное» место нельзя ни соперникам, ни тем, кто устанавливал «фугасы», иначе играющий выбывает из игры.

Правила игры следующие: ведущий проверяет, чтобы в ходе

игры не было нарушений, и дает сигнал к наступлениям и отступлениям. По одному его свистку соперники приступают к выполнению полученного от «командира» задания, по двум – возвращаются обратно.

«Командиры» могут участвовать во всех вылазках, но если их поймают, значит команда проигрывает. Командирская обязанность – давать задания своим армиям, например, поймать «командира» соперников, подбить всех «истребителей» или «пехоту», подслушать о планах соперников, добыть кегли, а также определить те «дороги», по которым нужно будет идти.

При этом в очередном наступлении может участвовать только одна часть «армии» – «пехота», в следующий раз это может быть «конница», и т. д., поочередно. То есть, команды не будут знать, кто именно примет участие в следующем нападении. «Оружием» являются прикосновения рук. Тот игрок, которого коснулся кто-то из команды соперников, выбывает из игры или попадает в «плен», в зависимости от роли.

Задача «разведчиков» – добывать информацию. Они перемещаются независимо от «армии» и прячутся за «кусты», где их можно уничтожить только в одном случае. Если рядом с кругом-«кустом», в котором они стоят, оказывается соперник, они должны повернуться к нему лицом – в этом случае он их не видит. Если «разведчик» не успевает этого сделать, значит его можно убить, то есть коснуться.

У «конницы» должны быть связаны ноги, и перемещаться по дорогам они могут только прыжками. «Истребителям» надо передвигаться только бегом, а «пехота» – только строевым шагом. «Командир» же такими особенностями не наделяется. При этом «убить» «конницу» может только «конница», «пехоту» – только «пехота», «командира» – только «командир», а вот «разведчиков» это правило не затрагивает.

Таким образом, если по очередному сигналу ведущего в нападении участвуют, например, с одной стороны «пехота», а с другой – «истребители», то «убивать» соперников они не могут. Зато могут брать их в «плен», если поймают. Выигрывает та команда, которая сможет взять в «плен» или «убить» «командира», уничтожит всю армию соперников или же сможет добыть все их кегли. По этой причине кегли обязательно должны охраняться несколькими атакующими, но не теми, кто в данном набеге не участвует.

Армии «зла» и «добра»

Играющие делятся на две команды: «зла» и «добра». Затем каждая армия распределяет между собой следующие роли: «охрана», «лучники», «командир», «снайпер», «лейтенант», «пехота», «парашютисты», «танкисты», «разведчики», «десантники», «разведчики», «медсестры» или «военные врачи», «конница» и «морские пехотинцы». После этого ведущий объявляет о начале битвы между армиями «зла» и «добра».

После этого команды выстраиваются друг против друга и начинается состязание «темной» и «светлой» армий. Каждая команда по очереди выдвигает одного из играющих – и они состязаются в силе. У каждого участника игры непременно есть свое слабое место, зная которое, его можно «уничтожить». При этом у некоторых есть еще и «оружие», которое они используют против противника.

Так, «пехотинцы» должны в «битве» пользоваться только своими «мечами» или другим оружием, десять прикосновений которого равносильны смерти. Чтобы одолеть «пехотинца», это оружие нужно успеть вырвать из рук до того, как количество ударов достигнет десяти. «Танкистам» же понадобятся обручи, в которые они должны ловить противников, чтобы «уничтожить» их, или же им надо просто попытаться воспользоваться его слабым местом.

У «лейтенанта» и «командира» слабые места – фуражка или погоны, которые необходимо снять, чтобы одолеть их, а их «оружием» является палочка-плетка (прыгалка), которую они должны надеть на шею противника, как бы наказав его.

«Разведчиков» можно наградить убийственным даром усыплять. Для этого им необходимо обежать вокруг противника определенное количество кругов, а вот слабым их местом является пятое прикосновение к спине, от которого они «погибают» или замирают. Таким образом, если «разведчик» невнимательный, то он не успеет заметить, как со спины к нему кто-то подошел, а значит, проигрывает. «Парашютисты» и «десантники» «погибают» только в случае, если лопнет воздушный шарик, привязанный к их ноге.

Особенность «конницы» в том, что она передвигается, сидя на спине товарища («коня»). Их слабое место – сам «конь», с которого «кавалеристы» ни в коем случае не должны слезать или падать. По этой причине роль «коня» должны брать на себя дети постарше и покрупнее, а роль сидящего и управляющего им – ребята поменьше или же те, кто играет роль «лучников».

Естественно, что это и является слабым местом «конницы» – «кавалеристов» достаточно столкнуть с «коней». Оружием же для них являются тупые пики или стрелы, на концы которых нанесен мел. Если им удается замелить противника, то он становится побежденным.

А вот у «снайперов» слабым местом является зрение, то есть если с них снять черные очки или повязки, они считаются поверженными. Оружием же для них может стать мяч, который они должны трижды ударить сначала о землю, а затем о соперника. «Врачи» и «медсестры» могут использовать в роли оружия укол, то есть прикосновение маленькой палочкой к определенным участкам тела, их следует оговорить заранее. А слабым местом у них объявляются ноги, прикосновение к обеим из них равносильно поражению.

Состязаясь, играющие могут использовать как свое «оружие», так и пытаться «убить» противника, воспользовавшись его слабостью. При этом не стоит забывать о защите самого себя и о свойствах «оружия» противника.

Эту игру можно организовать двумя способами. Первый – это когда герои «злой» армии сражаются с аналогичными героями из «доброй» армии. Например: «добрый врач» со «злым и жестоким врачом», «добрый лучник» с «жестоким», «лейтенант» с «грозным заводилой» из армии соперника, «моряк» с «пиратом», «парашютист» с «каскадером-парашютистом», «разведчик» с «предателем».

Во втором варианте, когда играющие будут уже ознакомлены со слабыми местами своих противников, должны соревноваться разные герои, каждого из которых выдвигает команда. Так, «пехотинец» может сразиться с «моряком» или «танкистом», «охранник» с «разведчиком» и т. д. Выигрывает команда, одержавшая наибольшее количество побед.

«Мирное поселение и захватчики»

Для этой игры требуется следующий спортивный инвентарь: небольшие веревки, из которых можно сделать лассо, по количеству, равному числу участников; шишки и желуди, четыре длинные веревки (по две для каждой команды), мячи, два спортивных шеста.

Играющие делятся на команды: «мирных жителей», «захватчиков» и «трех медведей». Команда «мирного поселения» распределяет между собой следующие роли: «врача», «любопытного», «губернатора», «жителей» и их «армии», а команда «захватчиков» на следующие: «командира», «солдат», «лекарей-самоучек», «главарей» и «жителей». Всем «жителям» раздаются необходимые аксессуары: домашняя утварь, посуда и прочее. «Захватчикам» же выдаются шляпы. Те, кто играют «жителей», получают еще и кукол – «детей». Все «воины-захватчики» и «армия» снабжаются оружием: веревкой-лассо, луком и стрелами, а «медведи» – мячами.

Затем площадка делится на три части. Первая – территория «мирных жителей», вторая – «захватчиков». На своих территориях играющие устраивают «поселения». Домами для «жителей» могут служить начерченные на земле мелом круги, а для «захватчиков» – выложенные из камешков квадратики-пещерки, или логова. Центральная часть считается «лесом». В нем следует расположить несколько (5) возвышений, встав на которые, играющий может обезопасить себя. По этому «лесу» на протяжении всей игры охотятся «медведи». Они ловят «добычу», кидая в нее мячами, и их боятся и те, и другие.

По сигналу ведущего «разведчики» «захватчиков» отправляются на задание, помня о «медведях». «Жители» же, не занятые строительством домов, пытаются их поймать. Прячутся «захватчики» на возвышениях, где их не могут тронуть. Задача «разведчиков» – сосчитать «жителей» поселения и измерить дорогу для отступления (в шагах). Затем, по следующему сигналу, вся «армия» «мирных жителей» отправляется на охоту в «лес». Их задача – собрать там разбросанные желуди или любые другие предметы. В это время «захватчики» должны напасть на поселение и сжечь его, то есть разломать дома и увести «жителей» в «плен», оставив связанными только «врача» и «губернатора».

По очередному сигналу ведущего «захватчики» должны вернуться на свою территорию, перебежав со своей добычей «лес». В этот момент «армия» должна узнать о набеге и попытаться

настигнуть противника при помощи лассо. За территорию «захватчиков» заходить она не может. Тех, кого «армейцы» смогут поймать, а также свои – освобожденные из плена, возвращаются с ними, а пойманные «враги» выбывают из игры. Так как все «жители» взяты в «плен», задача «армии» – вернуть их. Для этого им нужно пройти «лес» с препятствиями. Они здесь могут быть следующими:

1. Нападение «медведей». «Солдаты» должны перебежать заданное расстояние и не быть «загрызенными» «медведями» (не выбыть из игры). «Загрызает» «медведь» каждого, в кого он попадает мячом. У него большая свобода действий – он может бегать по «лесу» где хочет и как хочет.

2. Участок с раскаленными углями. Его необходимо обозначить в «лесу» заранее. Роль углей выполняет песок. Чтобы пересечь эту часть, нужно разбежаться и перепрыгнуть через песчаную площадь, используя для этой цели шест. Те, кто наступают на песок, выбывают.

3. «Захватчиков» нужно настигнуть, проскакав через «лес» на «лошадях». Для этого «солдаты» делятся на пары и передвигаются до финиша, один держа ноги другого руками.

4. Следующий этап – для «командующего». Он за определенное время должен дать армейские клички всем своим «воинам» и придумать девиз и название команды. На это ему дается минута. Те, кому он не успеет придумать имя, выбывают из игры.

5. Последнее испытание – натянутая сеть, выпутаться из которой остальным помогает «врач». Для этого этапа все «солдаты» опутываются за руки, за ноги и тела длинной веревкой. Задача «врача» – вылечить их, то есть распутать веревку за определенное время. Перешагивать через нее нельзя.

Когда испытания будут пройдены, «армия», чтобы спасти каждого из «пленных», должна показать пародию на любых «героев-солдат» и их подвиги. При этом «захватчики» могут заменять этих «пленных» на своих людей, переодев им шляпы, обувь и прочее. Чтобы этого не случилось, «губернатор», знающий всех своих «жителей» в лицо, должен давать словесное описание каждого вызволяемого, стараясь сделать это так, чтобы нельзя было замаскировать под него кого-то еще. Причем описывать можно только одежду. Видеть «пленных» в этот момент «губернатор» не должен.

Затем игра начинается сначала, только в этом случае нападают на поселение не «захватчики», а «солдаты», решившие отомстить. Задания для этой команды можно слегка изменить. Например, «врач» должен будет станцевать лечебный танец-

заклинание, чтобы пересечь стену – последнее препятствие, а «воины» вместо конной эстафеты – попасть дротиками в яблоко. Выигрывает та команда, которая наиболее правдиво вживется в образ своих героев и с наименьшими потерями пройдет все препятствия.

«Морской бой»

Играющие делятся на две команды – «пиратов» и «моряков короля». Затем и те, и другие распределяются на следующие роли: «юнга», «капитан», «кок», «штурман», «рулевой», «рыбак», «дозорный» и «моряки», последних должно быть больше всего. Каждый «пират» придумывает себе кличку и образ: надевает черные очки, начинает прихрамывать и т. д. Если дети маленькие, то каждому образ задает ведущий. Желательно, чтобы все «пираты» имели какую-нибудь травму, что осложнит вживание в роль.

Игра проводится в виде соревнования. Выигрывает бой та команда, которая лучшим образом справится с заданиями. Конкурсы могут быть следующими:

1. Морской танец. Задача «моряков» – станцевать «Морячку» или «Яблочко», стараясь как можно точнее вжиться в роль. А для «пиратов» из этих движений следует сложить свой танец морских дьяволов.

2. Все «моряки» умеют завязывать морские узлы. Это задание для «юнг». Им необходимо связать двух людей толстой веревкой так, чтобы они не смогли выбраться самостоятельно.

3. Следующий этап – для «коков». Их задача – назвать (кто больше) блюда, чаще всего употребляемые «моряками». А затем им дается задание на скоростную «очистку рыбы».

4. Задание для «рыбаков» – поймать «рыбу». Для этой цели готовится «улов» – к любым игрушкам приделываются петельки, и игрушки расставляются по столу. Удочка представляет собой длинную палочку с леской, на конце которой зацеплен крупный проволочный крючок. Задача «рыбаков», стоя на расстоянии метра от стола, «выловить» все игрушки.

5. Задание для «штурмана» – послать при помощи флажков и жестов послание «кораблю противника». Ведущий дает каждому из «штурманов» индивидуальный текст, и они пытаются его пересказать. Команда соперника должна угадать, о чем говорится в тексте. Он может быть таким: «Вы вторглись на территорию, охраняемую морским флотом короля. Поднимите свой флаг и представьтесь». Слово «вы» можно произнести, указав флажком на соперников, «вторглись» изобразить как «приплыли», то есть плавными движениями флажков, а «охраняется» – как защиту, оружие и т. д. «Штурманы» могут посоветоваться с командой о том, как и что изобразить.

6. Так как «дозорные» должны быть очень наблюдательными, им можно предложить разгадать голоса членов своей команды.

Для этого каждый из них встает спиной к команде, а ее члены поочередно называют одно и то же слово.

7. А «рулевому» и «капитану» следует дать совместное задание. Например, стоя на большом расстоянии друг от друга, с помощью мимики и жестов им следует передать приказ о том, куда направлять корабль.

8. Последнее задание должно быть общим для всех игроков. Можно предложить командам обыграть эпизод из какого-либо фильма или из литературного произведения (естественно, что его нужно предварительно зачитать), а также «морской бой». Его следует обыгрывать, стоя на скамейках и других возвышениях. Задача играющих в этом случае – столкнуть противника вниз, чтобы он наступил на землю. Делать это можно только за руку, а не толкаясь и не пинаясь. При этом главное – не упасть самому.

«Брошь жены президента»

Для этой игры детям желательно изготовить соответствующее обмундирование: оружие, одежду и прочее, что понадобится по ходу представления. Оружием могут служить деревянные незаостренные палочки с рукояткой, напоминающие автоматы или ружья. Необходимы также герб для «президента» и длинный плащ для его «врага». Для «жены президента» обязательно изготовьте небольшое колье из нескольких брошек. Их нужно наколоть на длинную ленту, которую «жене президента» надо носить на шее. Для ее «служанки-предательницы» потребуется кокетливая шляпка, а для «владельца ресторана» – передник.

Как только подготовите основной инвентарь для игры, распределите между собой следующие роли: «президент», его «жена», «служанка жены», «враг президента» – им должен быть самый сообразительный из ребят, «солдаты», «наемники», «владелец ресторана», «капитан армии», «светские дамы».

Правила игры следующие: «солдаты» приходят в ресторанчик и делают заказ. Здесь главное – обыграть, что заказывают обычно «солдаты» во время получения денег из дома и как расспрашивает их о способе приготовления того или иного блюда «владелец ресторана». Иными словами, требуется вжиться в роль. Например:

– Ух, мечтаю я о куриной ножке.

– На вертеле?

– Да, да. Такой поджаристой, чтобы хрустела. И чтобы пальчики просто облизывать пришлось. А еще соусом ее полейте и, если можно, – вином.

– А что пить будете?.. (и так далее).

Затем появляется «капитан» и объявляет, что «солдаты» должны отправляться на службу, охранять «президента». И если во время охраны кого-то из них пригласит на танец «дама», они не должны отказывать, но тем не менее им нельзя терять и бдительность, надо внимательно наблюдать за посторонними. Задача же «врагов-наемников» – отвлечь внимание «солдат» от «служанки», которая должна успеть отцепить с колье «жены президента» брошь.

Прикрывать ее действия они могут любым способом – отвлекать, устраивать столпотворение и все возможное в тех условиях. Как только брошь будет украдена, а пропажа обнаружена, «президент» приказывает ее вернуть. С этого момента между «армиями» «президента» и «наемников» проводятся конкурсы-бои.

1. Перестрелка. В этом случае все «бойцы» разделяются на

пары: «солдат» – «наемник» и начинают «стрелять». «Убить» противника можно, коснувшись своим оружием его плеча с погонами. Ведущий должен следить, чтобы в процессе игры дети не сильно махали палочками и не попали в глаза друг другу. Ну а тех, кто не слушается предупреждений, следует сразу же удалить из игры.

2. Процесс «битвы» можно немного усложнить, если перенести его на гимнастические лавки. Упавший с нее, как и «убитый», считается проигравшим.

После окончания «битвы» по сигналу ведущего «солдаты» начинают преследование «служанки». «Враг» же устраивает им различные препятствия – игры. Придумать их играющий эту роль должен самостоятельно. Единственное условие для него – использовать игры с мячами, кеглями, прыгалками. При этом игры должны быть каким-то образом привязаны к общему стилю действа. Например, мяч может предстать в виде пушечного ядра, прыгалка – в виде сетки для ловли «преступников» и т. д. «Враг» также может устраивать и состязания между своими «наемниками» и «солдатами». Его задача – всячески мешать возвращению броши «законному владельцу». Для этого можно ввести в сюжет до пяти конкурсов.

«Солдаты», оставшиеся «в живых» после окончания конкурсов, должны поймать «служанку». Делать это надо так: ведущий дает сигнал – и первый участник бежит за «служанкой», по второму сигналу он замирает – и за «служанкой» бежит второй участник, который до этого стоял возле ведущего. Пространство для бега должно быть замкнутым. Когда «служанка» будет поймана, она должна вернуть брошь, а «солдаты» доставляют ее «жене президента». Задача «жены» – придумать награду спасителям и поблагодарить их.

«Дозорный, сирена и нарушители границы»

Эту игру лучше всего организовать на лесной поляне, сильно поросшей кустарниками и травой и имеющей небольшой бугорок-возвышение. При помощи жребия или считалки распределяются роли «дозорного», «сирены» и «нарушителей границы». Затем по обе стороны от бугорка, на большом расстоянии, натягиваются две ленты, обозначающие границу. «Нарушители» распределяются за лентой, «дозорный» на вышке-возвышении, а «сирена» где-то, откуда хорошо видно все поле игры.

После этого «дозорный» поворачивается спиной к «нарушителям» и ждет звука «сирены». В это время «нарушители» пытаются перебежать от одной ленты до другой, то есть пересечь границу, оставаясь незамеченными. Задача «сирены» – периодически подавать сигнал о нарушениях на границе – свистеть в свисток. После каждого свистка «дозорный» поворачивается в сторону «нарушителей» и указывает на тех, кого он заметил: кто не успел добежать, плохо спрятался и т. д. Замеченный выбывает из игры. Выигрывают те, кто сумеют достичь границы и не попал в поле зрения «дозорного». После этого все меняются ролями – и игра продолжается.

«Боевые учения»

В армии очень часто проводятся различные учения новобранцев. Эта игра предлагает ее участникам проникнуться духом учений и почувствовать себя настоящими солдатами.

Участники игры делятся на четыре команды по десять человек – на «пехоту», «моряков», «летчиков» и «танкистов». Каждый игрок прикалывает на одежду, со спины, небольшой бумажный листочек. Затем при помощи считалки выбираются «командир войска» и «горнист», а каждая команда избирает «старшину». На поляне очерчивается большой квадрат. По его углам устанавливаются флажки. После этого каждая команда выстраивается возле своей стороны лицом в центр и пишет на своих бумажных листочках порядковый номер построения. Первыми всегда стоят «старшины».

«Командир» и «горнист» встают в центр квадрата. По команде ведущего они начинают игру. «Командир» подает команды, а «солдаты» их выполняют. Команды будут следующие: «кругом», «шагом марш», «запевай», «налево», «построение в затылок по одному» и т. д. Команды могут отдаваться как одной команде, так и всем сразу.

Ведущий должен следить за играющими и удалять тех, кто допустил какие-либо ошибки. В любой момент «горнист» может дать сигнал тревоги. По этому сигналу все команды должны бежать на свои стартовые линии, где надо быстро выстроиться по порядковым номерам, ничего не напутав. «Старшина» не должен вмешиваться в построение, но по его завершении ему надо добежать до «командира» и быстро доложить о готовности. После рапорта какие-либо перемещения внутри шеренги не допускаются. «Командир» проверяет правильность и определяет победителя. Им становится та команда, которая справляется с заданием быстрее и лучше остальных.

Глава 11.
Фантастические игры

Все дети очень любят фантазировать, а если им предложить поиграть и пофантазировать одновременно, это станет двойным удовольствием для каждого ребенка. Тем более, если они начнут не просто играть, а примут на себя определенные роли; к примеру, один станет «космонавтом», другой – «жителем Луны» или другой планеты, который встретит так называемого «пришельца с Земли», а третий вообще сыграет «оборотня» или «динозавра».

Каждая игра по-своему интересна и привлекательна, они могут быть как подвижные, так и простые, типа «дочки-матери». А некоторые игры можно организовать обоими способами, выбрав более подходящий для ситуации вариант. Более спокойные не требуют большой подвижности, в такие игры можно играть как на улице, так и дома.

Правда, число участников в этих играх ограничено, если, конечно, не увеличивать список действующих лиц. Но при желании, к примеру, «космонавтов» может быть двое или трое, «моряков», «динозавров» тоже столько, сколько требуется по сюжету. Это сделает игру интересней и увеличит время ее проведения.

«Полет на Луну»

Дети в маленьком возрасте часто «летают на Луну и другие планеты». Они стремятся познать как можно больше о том, что так привлекательно и заманчиво, что имеет тайну. Эта игра рассчитана на детей от 5 лет, каждый игрок будет выполнять определенную роль. В начале игры эти роли нужно распределить.

Первый игрок – «капитан корабля», второй – «первый пилот», третий – «второй пилот», четвертый – «врач», ведь на каждом корабле должен быть свой доктор, пятый игрок займет уже противоположную позицию, он будет встречать «космонавтов» на Луне. Таких игроков может быть несколько – к примеру, пять «жителей Луны», и у каждого из них своя роль, это: «мама», «папа», «дети».

Сама игра имеет несколько стадий, первая – «полет на корабле», в это время «жители Луны» будут готовиться к встрече. Они подготовят «площадку для прилунения», ее можно просто нарисовать, а можно постелить материю. Дальше нужно приготовить «лунные блюда», их можно сделать игрушечными – к примеру, куличики из песка, а можно и настоящими, для чего хорошо подойдут пирожки, конфеты, печенья и другие поштучные лакомства, которые можно есть, держа в руке.

А на самом «корабле» каждый занят своим делом: «капитан» командует, это должен быть самый взрослый игрок, «первый пилот» встанет к штурвалу, на нем самое сложное дело – «вести корабль к новой планете». «Второй пилот» ему помогает, указывая направление движения. «Врач» наблюдает за их здоровьем, для этого ему понадобятся игрушечный стетоскоп, градусник и, конечно, медовая микстура.

Чтобы все было естественно, игрокам понадобятся костюмы или их элементы: «капитан» должен быть в фуражке, «пилоты» с поясом, «врач» или в халате, или с повязкой на руке. «Жители Луны» также должны иметь свои отличия – это интересные рожки, ушки или носики пятачком. Все эти элементы отличия можно как изготовить самим из кусочков ткани, так и купить в магазине. У «папы» отличие красного цвета, у «мамы» синего, у «детишек» зеленого.

При встрече игроки обмениваются рукопожатием и начинают знакомить со своей территорией, объясняясь как в пантомиме, поскольку языка они не знают. Сначала «капитан» ведет «лунатиков» на корабль и показывает им пульт управления, а затем «лунатики» ведут «космонавтов» по планете, где у них кухня и другие комнаты.

В эту игру можно играть как дома, так и на улице. Дома это могут быть разные комнаты, на улице игра займет песочницу, а «корабль» разместится на спортивных снарядах.

«Космические пираты»

Игра не столь мирная, поскольку она подразумевает захват и отстаивание своих позиций. Здесь игроки делятся на две равные команды. В каждой из них должен быть «капитан корабля», по два «пилота» и по нескольку «космонавтов», по «врачу» и по «повару». Всего в команде не менее 8 человек. Игра рассчитана на детей от 5 лет, развивает точность, умение выполнять свои обязанности и многие другие качества.

Эта игра, как уже сказано, заключается в захвате позиций. Одна команда занимает позицию – в песочнице или в другом открытом месте, это «пираты», у которых нет практически ничего, они и захватывают более богатый «корабль», чтобы уравновесить положение. У «пиратов» только «оружие», но оно довольно мощное. «Корабль» оснащен всем необходимым, на нем много разных деталей и механизмов, так что он займет более высокую позицию, возможно, спортивный комплекс из рукохода, брусьев и других строений.

Сначала каждая команда готовится к «бою», распределяя обязанности, собирая «оружие» и занимаясь другими организаторскими мелочами, которые контролирует «капитан». «Пираты» по команде «капитана» начинают нападение.

С этого места можно выбрать один из вариантов.

Первый вариант игры – это простое нападение на «корабль космонавтов», которые отбиваются от «пиратов», но последние не успевают разрушить «корабль».

Второй вариант предполагает настоящую «войну миров», с нападениями с обеих сторон.

И третий вариант. По нему игра идет как соревнования в отдельных видах. «Капитаны» соревнуются в умении отдавать приказы и смотреть за их выполнением, команда должна помогать ему во всем. «Помощники» соревнуются в умении вести «корабль» по курсу, а основной состав может просто пройти полосу препятствий, в которую входят несколько спортивных действий, к примеру приседания, бег, прыжки.

«Врачи» соревнуются в умении лечить, слушать сердце. А «повара» – в умении изготавливать пирожки. За каждое задание игроки получают определенное количество баллов, которые суммируются при подведении итогов. «Захваченной» окажется команда, менее подготовленная и сплоченная. Такой вариант больше подходит для детей 8—9 лет, малышам она не столь интересна, как простой захват, который можно произвести за несколько минут, где можно побороться и покричать.

После подведения итогов по любому из вариантов игроки меняются местами: «космонавты» становятся «пиратами» – и наоборот.

«Подводная Одиссея»

Морское дно всегда являлось загадкой, хоть и находится на земле, а не в космосе. Эту игру можно проводить несколькими способами. Рассчитана она на детей 4—6 лет, развивает фантазию, сконцентрированность, чувство ответственности за свое дело.

Способ первый.

Здесь каждый игрок становится «рыбкой», большой или маленькой, кто-то будет «осьминогом», кто-то станет «китом», «морским коньком», «морским ежом» или другим жителем океана. Всех героев должно быть по одному, чтобы никому не было обидно. Все игроки выполняют свои поручения, которые раздает «чудо-юдо рыба кит», который и является так называемым «капитаном» команды. К примеру, «омар» будет охранять дно океана, «конек» может просто танцевать и красоваться, «рыбки» станут плавать по океану. Все заняты своими делами, но тут начинается «шторм», и все становятся на защиту морского дна.

Под руководством «кита» все становятся в одну линию и прогоняют «шторм», которого играет, к примеру, самый сильный и взрослый игрок, и ему по плечу выдержать нападение нескольких довольных сорванцов.

Способ второй.

Это игра-исследование. Она заключается в том, что игроки, распределив роли, начинают рассказывать о себе что-то новое: к примеру, «омар» может рассказать, что он ползает по дну и плавает в воде, «рыбка» объяснит, как она выглядит, как раскрашены ее плавники, что она ест на завтрак, и т. д. «Морской конек» или «еж» также постараются раскрыть свои секреты.

Это игра для более взрослых детей, которые уже знают что-то о жителях океана. Детям будет интересно не только потому, что они займутся хорошим делом, но и потому, что они во время игры узнают об океане много нового.

В этой игре можно также присуждать баллы за правильное выполнение задания; например, в первом варианте баллы игрокам начисляются за то, как они справляются со «штормом». Дети будут выполнять определенные движения, после которых «шторм» отступит. За это каждый также сможет получить по заветному баллу, а максимального их количества добьется тот, кто поможет установлению мирной, устойчивой погоды. Во втором варианте баллы будут начислять за то, как дети знают свою тему, все ли они могут рассказать о так называемом «герое».

В конце игры подводятся итоги, по результатам которых

выявляется самый лучший игрок. Он и становится в новом туре ведущим и занимает первую позицию.

«Пришельцы»

Не совсем мирная игра, где от детей потребуется много ловкости и бесстрашия, так как «пришельцы» редко бывают добрыми. Рассмотрим два варианта игры. Она развивает ловкость, выносливость, учит обращению с некоторыми инструментами (по выбору ведущего), терпению и многим другим качествам.

Вариант первый . В нем игроки просто делятся на две команды – «жителей Земли» и «пришельцев из космоса». Первая команда состоит из «капитана», он же «директор межпланетной базы», его «помощника» и нескольких «сотрудников». «Пришельцы» также имеют «капитана» и его «помощников». В каждой команде должно быть не менее пяти человек.

Они занимают свои позиции и начинают сначала вести мирные переговоры – это можно сделать в виде определенных заданий. К примеру, участники игры должны разгадывать загадки и шарады. Их «капитан» даст каждому игроку противоположной команды, а за правильный ответ игрок получает очко. Или же можно сделать как в игре «Счастливый случай», где каждый игрок задает вопрос тому, кто находится напротив него. В этом варианте очко получает тот игрок, который оказался сильнее. Если вопрос останется без ответа, очко получает тот, кто его задал.

После мирной беседы можно переходить к физическим действиям. Это могут быть как физические упражнения, так и простое нападение. Все зависит от желания «капитанов»: что они скажут, то игроки и должны делать. Может получиться очень интересно, если один «капитан» даст своей команде задание готовиться к прямому нападению, а другой прикажет своим, чтобы они отбивались от «пришельцев», правильно выполняя упражнения. А это довольно сложно, если учесть, что тебе мешают, отвлекают от счета, пристают с вопросами и т. д. Но физическую силу применять при нападении нельзя.

За правильно выполненное задание игроки получают очки, и если задание не выполнено, очко получает тот, кто создавал помехи. Затем команды меняются местами.

Вариант второй . В нем все немного сложнее, это игра для более взрослых детей. Они должны не просто играть, а выполнять определенные действия. Роли остаются практически те же, но с одной разницей: каждый игрок является не просто «помощником капитана», он занимает определенный пост. Для игры понадобятся либо детская кухня, либо инструмент.

Желательно присутствие взрослого человека, который будет судьей и станет следить за техникой безопасности. В этом варианте все игроки на одной стороне, они не делятся на команды, поскольку и в одной найдется дело каждому. А «пришельцы» просто потом прилетят на все готовое (понарошку).

Для начала игроки должны подготовить площадку для игры. Если они находятся дома, надо выбрать комнату и оборудовать ее всем необходимым, а если игра проводится на улице, во дворе, там также готовится место, за исключением инвентаря. Дома можно просто заниматься рисованием, лепкой из пластилина и другими делами, после которых не придется переключаться на генеральную уборку.

На улице эти занятия могут иметь также несколько направлений: это и слесарное дело, и занятия в песочнице, и просто выполнение физических упражнений. Можно также совмещать несколько заданий сразу, в этом случае игра будет еще интересней. Если в командах будут девочки, им предоставьте задания, связанные с готовкой еды, рисованием, вязанием, плетением и другими дамскими делами.

Подготовившись и распределив роли, «капитаны» начинают играть. Они отправляют каждого игрока на позицию. Все должны готовиться к приходу «пришельцев»: заниматься укреплением оборонного комплекса, стругать досочки, забивать гвозди, в общем – строить. Другие начнут запасать еду, это можно делать двумя способами: из песка и по-настоящему. К примеру, кто-нибудь из девочек намажет маслом кусочки хлеба и разложит их аккуратно по тарелочкам. Третьи начнут готовить список вопросов, которые они зададут «пришельцам». Четвертые займутся поисками или изготовлением того, чем можно удивить «гостей».

В каждом отсеке должно быть минимум три человека, чтобы они помогали друг другу. Если игроков мало, то один блок можно исключить. А по ролям – это «капитан», три «технических помощника», три «кулинара», трое «ученых» и три «археолога».

Все займутся своими делами. Каждый игрок получит в конце игры либо приз, либо баллы, по которым и выявится самый лучший. Поскольку в игре должен быть один взрослый или более старший по возрасту, именно ему и придется подвести итог. А в конце игры он еще и раздаст призы.

«Оборотень»

Это человек-зверь, который может быть как добрым, так и злым, поэтому в данной игре также два варианта. Она развивает фантазию, быстроту реакции, ловкость, смелость и другие качества.

В игре избирается капитан, он и станет «оборотнем». Все остальные члены команды займут свои места. Это «профессор медицины», «исследователь фауны», «технический работник» и три «охотника», которым предстоит самое главное дело – найти и поймать «оборотня». А сам капитан идет прятаться в укромное место, так как все «оборотни» живут в пещерах, норах и других потаенных местах. Игра начинается с поиска капитана.

Он оставляет «охотникам» несколько примет или указателей, по которым его можно найти. Это красные ленточки – кровь его жертв; следы от лап, которые можно просто нарисовать на листе бумаги; клочки шерсти из мотка ниток или бабушкиного клубка и многое другое. По этим следам идут «охотники», а остальные готовят все к встрече и для доставки «оборотня». Его нужно будет поместить в камеру – просто отдельные кресло или стул.

К «оборотню» присоединят исследовательский кабель, который можно сделать из простой скакалки. Этим займется «технический работник», на плечи которого ляжет практически вся исследовательская работа, а помощниками-экспертами у него станут «профессор» и «исследователь».

Когда все будет готово к встрече, «охотники» доставят «оборотня» в исследовательский центр. Далее они займут место «зрителей» и «помощников» (как на игре «Умники и умницы»).

За помощь они также получат вознаграждение.

Капитан команды будет задавать всем заранее подготовленные вопросы, которые должны касаться его лично как «оборотня», как «представителя фауны», как «фантастического существа». Для начала необходимо решить, в кого он превращается, от этого будут зависеть и вопросы. «Оборотень» может быть волком, медведем, собакой, кошкой, кабаном, лисой, козой, чертенком и даже оленем. У каждого есть свои особенности, но определенный ряд вопросов остается неизменным:

1. Что значит слово «оборотень»?
2. Когда он может превращаться?
3. На сколько часов?
4. Какая планета ему помогает?
5. Как можно ликвидировать оборотня?

6. Средства защиты от него?

7. Как поймать оборотня?

И ответы:

1. Оборотень – это человек, который может превратиться в зверя.

2. Он превращается только ночью.

3. На три-четыре часа.

4. Луна, особенно полная. В полнолуние оборотни более опасны и сильны.

5. Его можно проколоть осиновым колом.

6. Оборотень боится креста и ладана, недаром говорят: «Как черт от ладана».

7. Его можно заманить в ловушку, но только тогда, когда он в образе человека, в образе зверя он более хитрый и опасный.

Эти вопросы и ответы являются основными, а поскольку дети часто смотрят мультики и кино, они без труда справятся с ответами. Если же основные участники не смогут ответить на вопросы, это сделают охотники, которые его отловили. За каждый ответ они получат по баллу. Далее вопросы будут касаться того зверя или животного, в которого превращается оборотень. Их должно быть не менее пяти, чтобы все смогли принять участие в игре.

Вопросы могут быть следующего плана: какого цвета шерсть, какие размеры, сколько лет живет это животное или зверь, что он ест, где обитает, и т. д. На все вопросы ответы должны быть подготовлены заранее. Капитан должен знать о себе все. За ответы участники получают уже по два балла.

Затем их количество суммируется – и выясняется, кто же знает про оборотня больше всех. Он и будет капитаном в следующий раз.

Второй вариант игры подходит для более маленьких игроков, которые еще не знают мелочей, связанных с оборотнем. Они могут просто поиграть в подвижную игру, где «оборотень» должен будет искать свою жертву, пытаясь поймать «профессора», «технического работника», «исследователя» и нескольких «охотников». В этом варианте «оборотень» ищет, а игроки оставляют следы, по которым их можно найти.

К примеру, «охотники» оставляют гильзу от снаряда, которую можно сделать из пластилина, «исследователь» подбросит сачок или книжку, «профессор» может указать свое местонахождение с помощью тетрадки с записями, «технический работник» забудет отвертку или гаечный ключ. По этим признакам «оборотень» и будет искать свои жертвы.

А дальше как в прятках, нашел – съел, если, конечно, игрок

не сможет защититься или убежать, а убегать нужно, например, на 20 м. Не догнали, значит спасен. Средством защиты будут физические упражнения, которые нужно повторять за «оборотнем». Допустим, «оборотень» присел, за ним следом – пойманный игрок, и так пять заданий, которые нужно выполнить столько раз, сколько это сделал ведущий. Если игрок не справился, он считается съеденным. Так, «охотники» будут убегать, а остальные игроки повторять его движения.

Эту игру можно проводить несколько раз, меняясь ролями и выбирая нового «оборотня». Им должен быть самый проворный и подвижный игрок.

«Динозавры»

Мир палеозоя, мезозоя, время царствования динозавров.

Большие звери, большие растения, огромные водоемы, моря и океаны, все настолько большое, что дух захватывает. Ну какой ребенокне захочет оказаться в таком мире? Для этого есть игра, вкоторой можно стать настоящим динозавриком, причем даже не мирным, а ихтиозавром, стегозавром, палеозавром, бронтозавром, игрок может даже подняться в небеса и стать птеродактилем.

Эта игра рассчитана на детей 7 лет, в этом возрасте им все становится интересно, они начинают увлекаться миром растений и животных, и это прекрасный повод для развития их интересов, для получения новых знаний. Игра развивает в ребенке любознательность, память, внимание, усидчивость.

Ведущий, это должен быть взрослый человек или более старший по возрасту игрок, он же станет «динозавром», самым главным и важным, будет раздавать роли и задавать вопросы. Ответы на вопросы могут быть разными – это и словесное описание, и показ некоторых привычек – завров, в зависимости от того, кто этот герой.

Для проведения игры необходим определенный инвентарь. К нему можно отнести, в первую очередь, рисунки, которые дети должны нарисовать с оригиналов – с картинки или фотографии. Это первое задание. Второе задание, которое они должны выполнить, – ответить на ряд вопросов о месте обитания, о питании (мясоед или травоядное), о привычках и многом прочем. Список вопросов должен быть подготовлен «динозавром» заранее, а ответы оцениваются как в настоящей школе – по пятибалльной системе. К этому участники также должны подготовиться, прочитав о своем «герое» как можно больше.

Далее последует задание, ответом на которое будет действие игроков – подготовка к основной игре. Участники должны показать, что делает их герой. К примеру, птеродактиль будет изображать сначала мирный полет, а затем, заметив жертву, он спускается на землю и хватает ее когтями-руками и несет в свое гнездо. Ихтиозавр плавает в воде и мирно поглощает фауну морей и океанов. Остальные также показывают, чем живет их герой.

Далее идет подготовка к основной игре. Если это проходит в помещении, то диван будет владением основной массы плотоядных. Хорошо, если он зеленого цвета. Палас или ковер –

владения морских жителей, его можно накрыть покрывалом с голубым оттенком; кресло – скала для летающих жителей, его украшают коричневым полотном – под цвет скал, а «охотники» займут место у стола или шкафа – им достанется красный цвет – цвет жертв.

А далее начинается настоящее шоу «динозавров», где каждый будет выполнять свою роль: «летающие» – полетели, «плавающие» – поплыли, «плотоядные» – на плато, жевать травку, а «охотники» – за добычей, все как в настоящем мире. А главный «динозавр» будет следить за тем, чтобы никто особенно не пострадал, никого полностью не слопали, всем хватило места.

Если игра проводится на свежем воздухе – это гораздо интереснее и веселей, поскольку есть много места, где можно развернуть настоящий парк юрского периода.

Детям младшего возраста будет интереснее поиграть в догонялки, поэтому для них приемлем упрощенный вариант игры. Все участники также получают по роли: одни занимают позицию на высоте, другие в импровизированном море, третьи в лесной чаще, четвертые располагаются среди скал, откуда и будут вести свои набеги. А дальше по команде главного «динозавра» начинается игра, где все занимаются своим делом: «охотники» нападают на «жевастиков», «птицы» борются с «морскими жителями», а наземные «-завры» выясняют отношения между собой.

Участники игры делятся на четыре команды: по две нападающих и по две убегающих. Среди них так же можно провести эстафеты для того, чтобы определить, какая команда сильнее – нападающих или убегающих. Затем наступают финалы, где встречаются более сильные игроки, а остальные отдыхают, дожидаясь своей очереди. Эту игру лучше всего проводить на открытом воздухе.

«Пауки»

Основная тема игры: мирное существование нарушено вторжением «пауков-пришельцев», которые захватили планету. А может, не все так страшно, и это просто пауки, которые живут наравне с нами, просто у них другой образ жизни, и о нем хочется узнать как можно больше? А вдруг это беззащитные жители одной из захваченных планет? Им нужна срочная помощь, и «космолет» отправляется в «открытый космос». Но ведь это могут быть и результаты одного из биологических процессов, которые устроили ученые, и теперь «пауки» стали «супергероями», спасающими мир от зла.

Данная игра развивает практически все качества, которые необходимы детям: внимательность, ловкость, память, усидчивость и быстроту реакции, а также физические данные. Это также будет зависеть от варианта ее проведения. Итак…

1-й вариант игры. «Вторжение „инопланетян-пауков“».

Этот вариант и ролевой, и командный, в нем есть два капитана, которые командуют своими подчиненными и помощниками. Первая команда представляет «захватчиков», вторая – «жителей Земли», которым предстоит спасти планету от вторжения «инопланетян».

Каждый будет заниматься своим делом. В команде «захватчиков» есть один «силач», он разгромит все на своем пути; один «химик», который превратит «жителей планеты» в «пауков»; один «воин», он «отстреливает» своих жертв, которых невозможно превратить в «чудищ»; один «хитрый паук», плетущий сети, ловящий неосторожных «соперников» и делающий из них паштет.

Команда «землян» состоит из «врача», он станет излечивать тех, кто вырвался из плена; «ученого» – он займется обратным превращением; «воина», всех защищающего; «охотника», которому необходимо поймать «хитреца».

Но это не все, на земле есть и простые «жители», их должно быть несколько человек. Среди них «учительница», «кондитер», «математик», «строитель» и другие. Это игра для большого числа участников, так что ее можно проводить всем классом или двором. Желательное место проведения – лес или спортплощадка, где можно обустроить два штаба и оставить территорию для «простого населения» планеты.

Все занимают свои места – и игра начинается. Команды действуют в зависимости от своих ролей. А «народ» просто живет своей жизнью, пока его не захватят. Сначала «инопланетян» еще удается сдерживать, но они все равно прорываются на

территорию Земли и приступают к ее захвату. В это время все силы бросаются на спасение «населения» от террора. «Врач» помогает выздороветь, «химик» – вернуться к нормальной жизни «зараженным», «воин» защищает, а «охотник» отлавливает «пауков». Все как в фантастическом фильме. Но «простые люди» также могут помогать «героям», если они в этот момент находятся в местном лазарете.

Игра заканчивается в том случае, если одна из команд будет полностью «захвачена» или «ликвидирована». Это произойдет тогда, когда все игроки, включая капитана, которого нужно стеречь как зеницу ока, будут находиться в стане «врага».

2-й вариант. «Равенство».

Этот вариант вполне мирный, его можно проиграть и дома.

Смысл заключается в том, что каждый должен знать о пауках как можно больше, и не только о пауках. Все участники делятся на две команды. В одной «пауки», которые задают вопросы, в другой люди, они отвечают на них. Каждый занимает свою позицию. Один «паук» плетет паутину и спрашивает все об этой области его деятельности. Как правило, это вопросы о вязании, плетении, шитье и всем остальном, что похоже на работу паучка, ведь они тоже живут как люди.

Второй «паучок» будет мучить вопросами об охоте – как его личной, так и другой охоте – на зверей. Третий начнет расспрашивать о питании – как паучков, так и всех остальных. Четвертый – о деятельности, ведь паучки также работают, ползают, ищут место для жилья и строят его.

Остальные участники игры ходят от одного «паучка» к другому и смотрят, чем они занимаются, отвечают на вопросы и получают за это очки или баллы. Они потом суммируются – и выявляется самый лучший игрок, который в следующем туре игры будет главным «паучком».

3-й вариант. «Спасатели».

Бедных «паучков» захватили «пираты космоса», и они попросили защиты у «землян». Вот уже корабль «спасателей» на старте. В этой игре три команды. Одна из них – «пираты», которые нападают на планету «паучков». У них есть «капитан» корабля, «штурман», три «воина» и «химик-исследователь», который изучает своих жертв, доставленных на корабль «воинами».

Вторая команда – «спасатели», в которую входят: «капитан», «штурман», три «защитника» и, конечно, «врач» – он помогает тем, кого вырвали из лап «захватчиков». Третья команда – мир планеты «паучков», «жители», их может быть до 10 человек, если позволяет общее число игроков.

Игра начинается с захвата, команда «спасателей» в это время готовится к работе. Мирные «паучки» занимаются своим делом, а на них неожиданно нападают «пираты», ловят и уводят в плен, где начинают проводить над ними опыты. В это время посылается сигнал «SOS», и «спасатели» рвутся в бой.

В этой игре можно устроить конкурс «капитанов», как в КВН, где им предстоит выяснить, кто умнее, ловчее и выносливее, для этого специально подбирается ряд испытаний, суперэстафета, состоящая из вопросов, физических упражнений и спортивной борьбы. Всего заданий может быть не больше 9, по три на каждый вид.

«Штурманы» также соревнуются между собой, выясняя, кто из них сильнее. В этом варианте задания могут быть только физические. «Врач» и «химик» выясняют свои силы с помощью разных действий. К примеру, они могут посоревноваться в изготовлении разных деталей, выстругать палочку, слепить что-то из пластилина и многое другое. Одно правило: заниматься нужно чем-то одним.

А «воины» в это время ведут борьбу за «жителей» планеты.

Одни ловят, а другие выручают из плена тех, кого поймали сейчас, и тех, кого поймали еще до их прилета. Это можно делать как в игре «Колдунчики», где пойманный игрок замирает на месте, а остальные его пытаются выручить, коснувшись и передав таким образом ему новые силы. А можно играть немного по-другому: пойманных игроков ведут в плен, как и положено, а уже оттуда их выручают.

Итог подводится по двум показателям. Это результат состязаний личных, между «капитанами» и их «помощниками» и, конечно, по результатам борьбы за «жителей» планеты. Победитель может быть не один; к примеру, «жители» будут спасены, но ценой «жизни» «спасателей» или, наоборот, «спасатели» практически не пострадают, зато планету захватывают «пираты».

4-й вариант. «Супермены».

Здесь все по-другому. «Пауки» сами будут спасать «жителей» планеты от «преступников», «воров», «хулиганов» и «гангстеров». Игра развивает физические качества и сообразительность.

В этой игре один главный герой – «человек-паук», «спайдермен». Но таких «пауков» может быть и трое. Они будут заниматься спасением «мирных жителей». Далее – это «преступники», их может быть несколько человек, но они действуют под руководством одного «главного гангстера». Его никто не видит, но все знают, что он есть. Ну и, конечно, «простые жители» планеты. Именно их и угнетают «преступники».

Но у «самого главного паука» обязательно должна быть «героиня», «любимая девушка», которая и будет попадать в разные ситуации: ее то поймают и захватят в плен, то просто заколдуют или превратят в чудовище, а «человек-паук» будет ее выручать из всех передряг. Но поскольку у него есть и другие дела, то его «помощники» также принимают участие в спасении «главной героини». Тем более, что они все похожи, и «преступники» не могут их различить.

Эта игра практически не имеет конца, так как «преступники» могут придумывать все новые и новые каверзы, как в настоящем сериале. Но ее можно остановить в любой момент, как только в очередной раз будет выручена «подружка» «главного паука».

«Покемоны»

Это существа, которые могут делать добро, а могут стать страшным оружием в руках злодеев. Все дети видели этот мультсериал и знают, кто каким покемоном владеет, кто добрый, а кто злой. По сериалу и распределяются все роли. Их число будет зависеть от наличия игроков. Можно устроить большое шоу, а можно просто направить самых сильных на самых сильных. Ведь у каждого героя есть свой покемон, а значит, игроки работают в паре. Игра развивает физические данные и улучшает память.

Поскольку сами игроки не могут творить чудеса, то они просто будут выполнять определенные задания, которые получат от своих «хозяев». Это могут быть физические упражнения или другие действия, к примеру – ответы на несколько вопросов. Дома все же лучше играть в более спокойный вариант, а на улице, на свежем воздухе можно и побегать, и попрыгать, и просто выполнить упражнения типа прыжков, бега и приседаний.

Но обязательным правилом игры считается выполнение идентичного задания. К примеру, если «плохой покемон» приседает, то и хороший также должен приседать. Прыжки побеждаются только большим количеством прыжков или их дальностью. Начинают все время плохие, так как они нападают, а «хорошие покемоны» защищают своих «владельцев», они вступают в борьбу вторыми. «Хозяева» просто дают задание своим «покемонам», но не выполняют упражнений. Потом можно просто поменяться ролями, и «покемон» станет «хозяином». Но роли можно поменять и в процессе игры, и если «покемон» не сумел защитить своего «хозяина», то он автоматически становится более слабым, то есть «хозяином».

Эта игра подразумевает состязательность, а значит, можно начислять очки за каждое выполненное задание. В этом случае очко получает сильнейший, а меняться ролями можно только в конце игры, переходя в другой тур. Но смена героев идет полностью, то есть плохие становятся хорошими, а «покемоны» «хозяевами». Хотя можно провести и частичную смену.

«Секретные материалы»

Все знают героев этого сериала Малдера и Скалли, которые занимаются тем, что расследуют разные странные явления, происходящие на Земле. Они пускаются в самые опасные приключения, где их подстерегают монстры, оборотни и просто сильные люди, обладающие неординарными способностями. Это игра с двумя основными героями и другими участниками, которых может быть от двух до бесконечности.

Она развивает фантазию игроков, физические способности, ведь им приходится не просто выискивать преступников, иногда необходимо и пробежаться, чтобы поймать убегающее «чудо». В этой игре есть несколько вариантов, один математический, где дети с помощью формул и знаний просто вычисляют, кто является их целью.

Второй вариант более подвижный, его лучше проводить на улице. В нем больше погонь и других упражнений, развивающих силу и выносливость. Герои занимаются поиском преступников, те от них прячутся и убегают, а также отстреливаются в случае, если окажутся в ловушке. Третий вариант начинается спокойно, а вот заканчивается погонями и даже драками.

1-й вариант.

Данный вариант игры для дома. Это простое задание, в котором героям нужно с помощью специально подкинутых вещей и собственных знаний определить, кто все же является их противником. Игра рассчитана на знания, которые дети могут получить только в школе. Развивает умственную деятельность, память, умение быстро реагировать, составлять планы и делать заметки. Все эти качества очень пригодятся детям в школе. А еще игра учит сплоченности.

Как уже говорилось, в игре два основных героя, мальчик и девочка. Они вдвоем должны раскрыть тайное преступление. Остальные игроки делятся по следующим ролям: в первую очередь это «преступники», которых может быть и несколько человек, в зависимости от общего числа игроков. Далее это «простые жители», подвергающиеся нападениям или тайным набегам.

Игра немного напоминает «Тепло-холодно», но искать героям придется не только предметы, но и вычислять по ним того (или тех), кто является их владельцами. Малдер и Скалли выходят в соседнюю комнату, а остальные игроки, разделив роли, начинают планировать задание для героев, допустим – найти «оборотня» или обезвредить «колдуна». Темы можно брать из сериала и

придумывать самим. У «оборотня» можно сорвать клочок шерсти. «Колдун» может потерять книгу или записи, и т. д. Каждый плохой герой имеет свои приметы, по которым его можно вычислить.

Малдер и Скалли возвращаются в комнату, а все остальные начинают их направлять на то место, где находится спрятанный предмет, раскрывающий личность «преступника». Но они должны не просто искать, им надо наблюдать за тем, кто как себя ведет в это время. «Преступник» будет больше переживать, если они приблизятся к цели, а остальные должны радоваться. Чтобы легче было работать, выискивать и определять «преступника», Малдер и Скалли могут разделить свои роли. Один продолжит поиски, а другой начнет слежку за остальными участниками игры.

Так они гораздо быстрее найдут и обезвредят «преступника».

Но игра может быть и несколько другой. В этом варианте герои включаются в поиск основного предмета по другим «вещественным доказательствам» и «уликам», например, стрелочкам или указателям с описанием места, где он находится.

В этом случае дорога к разгадке может быть очень длинной и запутанной, но она должна вся находиться в одной комнате, так что, выбирая, где играть, лучше всего использовать большую комнату. А чтобы поиски были легче, Малдеру и Скалли нужно запоминать все приметы или записывать их по степени нахождения на листочке, за которым будут охотиться «преступники». По действиям игроков можно определить, кто же все-таки является «оборотнем» или «колдуном».

В этой игре можно начислять очки за каждое раскрытое дело или же после его раскрытия просто поменяться ролями.

2-й вариант.

Игра проводится на свежем воздухе, лучше всего в лесу – так гораздо интереснее. Как обычно, выбираются два основных героя. Они удаляются на некоторое время или просто закрывают глаза, пока остальные не распределят роли и не скроются по укромным местам.

В этой игре не нужно искать вещь или примету, ее определяют заранее, искать нужно того, у кого она находится. А поскольку все перепуганы действиями «преступника» или «мага», то убегать от «героев» будут все – и «мирные жители», и «преступник». Всех придется ловить, а потом еще и осматривать. Примета может находиться не у одного игрока, а у нескольких сразу, в этом случае «героям» придется не просто поймать «преступника», но еще и выяснить, кто из них главный, или настоящий. А это довольно сложно, так как «преступник» будет скрываться до последнего, и вычислить его можно только по

особым приметам.

В этом варианте «жители» и «преступники» имеют право убегать, и если «герои» не доследили за одним из них, то могут потерять след. И придется искать заново. А значит – новые погони и приключения. Можно также применять и оружие, конечно, не настоящее, а, к примеру, водный пистолет или автомат. У «героев» оружие будет обязательно, ведь они являются «агентами» тайного отдела правительства. У «жителей» оно может быть по желанию, а «преступники» имеют не только оружие, они также являются сильными «колдунами» и «магами», которые могут заставить человека им подчиняться и делать то, что они прикажут. Это еще больше усложнит поиск, так как некоторые персонажи будут вести себя как настоящие «преступники».

В игре можно начислять очки двумя способами: за каждый шаг, приблизивший «героев» к цели, причем они получают очки отдельно: кто заработал, тот и получил; и за пойманного настоящего «преступника» или нескольких, если он не один. В этом случае можно заработать и штрафные – в случае ошибки, или лишиться тех, которые уже получены. А можно просто после завершения игры меняться ролями.

3-й вариант.

Он комбинированный. Его лучше проводить на спортплощадке, где можно и присесть, подводя итоги и занимаясь вычислениями, и пробежаться, догоняя настоящего «колдуна» или «пришельца из космоса». Игра развивает как физические данные, так и умственные способности, а также тренирует память и внимание.

Игра начинается с того, что определяются роли участников, подготавливаются особые приметы «преступника», они обязательно должны быть спрятаны в укромном месте, до которого «героям» придется добираться довольно долго по оставленным «преступником» уликам. По ним «герои» не только найдут особую примету, но и определят, кто именно является «пришельцем» или «колдуном».

В то время, когда они будут заниматься поисками примет, которых может быть несколько, все остальные участники прячутся в разных местах. Но не просто прячутся, они должны оставлять за собой следы, по которым их можно найти. Летом это могут быть сандалии или другие детали, являющиеся личной собственностью, зимой варежки или шарфики.

Обнаружить нужно всех игроков, иначе игра не будет завершена. Даже если настоящий «преступник» найден, остальных все равно нужно искать. Они же не знают, что теперь прятаться ни к чему. Им необходимо сообщить эту новость, а для

этого «жителей» ищут. Это могут делать как «герои», так и остальные игроки, но «преступник» все равно должен находиться под надзором и контролем, чтобы он снова не сбежал и не начал свои темные дела.

В этом варианте за каждое действие «герои» получают очки. За поиск примет они присуждаются отдельно, причем очко получает тот, кто заработал. За поиск самих игроков также даются очки, а тот, кто найдет настоящего «преступника», получит не одно очко, а сразу два. Если «преступник» сумеет сбежать, то очки сгорают. Если игроки будут участвовать в поиске тех, кто остался в укромном месте, они также имеют шанс получить очки, и по их количеству можно выбирать «героев» на следующий тур игры. Самый активный будет Малдером, а второй игрок станет Скалли.

Охотники за сокровищами

В основе этой игры лежит сюжет сериала. В нем герои, а их также двое, а точнее сказать, трое, направляются в разные страны и необычные места в поисках сокровищ древних цивилизаций, когда люди еще владели разными волшебными силами, с помощью которых они могли творить чудеса. Игра развивает внимание, память, физические данные. Предлагается два варианта ее проведения.

Для начала распределяются роли. Это «главная героиня», она работает в исследовательском центре, а в свободное время занимается тем, что ищет сокровища и клады, которые стерегут разные чудовища. Ее «помощник», он постоянно находится рядом и помогает в делах и расследованиях. Это еще и ее «друг», он раньше занимал место помощника, а теперь просто иногда появляется рядом и снова исчезает. Но в конце игры, когда сокровище найдут, он обязательно будет находиться с нею.

Еще одна роль – это «заказчик», он обычно и прячет сокровище, которое потом нужно найти. К тому же, он будет ведущим, который станет следить за ходом игры и начислять положительные и штрафные очки игрокам. Ну и, конечно, это несколько разных чудовищ, стерегущих заветный клад.

1-й вариант.

Игра проводится дома, где все участники могут находиться в одной комнате. Суть заключается в том, что «герои» ищут спрятанный клад, а когда они его находят, то им предстоит дополнительно побороться с «дикими зверьми». Это можно сделать как в настоящем соревновании – к примеру, побороться или выполнить несколько физических упражнений, которые показывают «хранители клада». «Чудища» могут потребовать повторить за ними по нескольку раз «ласточку», приседания и многие другие движения и позы. Так, йогой занимаются не все, так что воспроизвести позу «лотос» сможет не каждый игрок, в этом случае клад останется на месте, пока не найдется тот, кто поможет его добыть.

А можно оформить игру в виде загадки, где по ряду вопросов, заданных «титанами-хранителями», «герои» определяют, что это за клад и где он находится. Сложность состоит в том, что вопросы могут быть как прямые, касающиеся непосредственно сокровища, так и совершенно отвлеченными. Здесь нужно быть внимательными и не перепутать, иначе клад так и не будет завоеван.

2-й вариант.

Игра организуется на свежем воздухе, с настоящей борьбой и приключениями, замками и потайными ходами, в лесу, на спортплощадке, даже на пляже, где замки можно смастерить из песка, а сокровища спрятать в недрах дюн. Здесь количество игроков может увеличиться до бесконечности. Эти «простые жители» местности, где спрятан клад, либо помогут основным «героям», либо наведут их на ложный след, что удлинит и затруднит игру, но в любом случае сделает ее интереснее.

Начинается она с того, что «заказчик» прячет клад, дает его приметы, и «герои» пускаются в путь. Они попадают в местность, где спрятан клад, и их встречают сначала «жители», которые дают наводку – правильную или ложную. Это два ряда вопросов, на которые нужно ответить, чтобы понять, где именно находится заколдованный клад. Одни вопросы удалят, другие приблизят к цели, так что, зная, что спрятано, нужно выбрать те ответы, которые смогут помочь в поиске. Тут неоценимую услугу окажет «друг», который как раз появится в этой местности по своим личным делам.

Найдя клад, «герои» встретятся с его «хранителями», с которыми придется бороться физически. В первую очередь нужно догнать разбегающихся в разные стороны «хранителей», затем повторить их движения или позы. И только после этого «герои» смогут получить заветный клад или сокровища. Но и это не конец игры. Ведь за ним охотились уже несколько веков, так что погоня обеспечена, а значит, впереди новые приключения.

Теперь уже сами «герои» будут давать задания, а те, кто пытается их догнать, чтобы забрать клад, должны их повторить. Так что в интересах «героев» дать невыполнимые задания. Для этого можно показывать их вдвоем. К примеру, поднять напарника на руки или попрыгать через скакалку вдвоем. Такое сумеет сделать далеко не каждый, а значит, есть шанс доставить сокровище в целости и сохранности.

Заключение

Эту книгу можно бы еще продолжать и продолжать, однако все темы для создания ролевых игр охватить невозможно, а, может, и не стоит этого делать, хотя бы потому, что следует оставить место для вашей фантазии, мамы и папы, бабушки и дедушки, воспитатели и учителя.

У читателя уже была возможность убедиться, насколько разнообразны, интересны, а главное – полезны для всестороннего развития ребенка ролевые игры, к тому же они удовлетворяют естественную потребность детей в подражании.

Наблюдения психологов, занимающихся разработкой игр для детей, показывают, что у каждого ребенка стремление к ролевым играм присутствует еще в раннем дошкольном возрасте. И задача каждого родителя – направить его в нужное русло.

Мы надеемся, что с помощью данной книги родители смогут грамотнее организовывать эти игры и помогут тем самым ребенку наиболее интересно провести досуг. Полученная информация станет своего рода путеводителем во внутренний мир детей.

Важно отметить, что ролевые игры способствуют раскрытию творческого потенциала ребенка. Благодаря им ребенок приобретает навыки общения с окружающими людьми – как взрослыми, так и сверстниками – и, проигрывая ту или иную роль, узнает, как нужно вести себя в той либо другой ситуации. Все это способствует более успешной адаптации ребенка в коллективе. Следует поощрять детские ролевые игры и побольше уделять им внимания, активнее включаясь в игры своих детей.